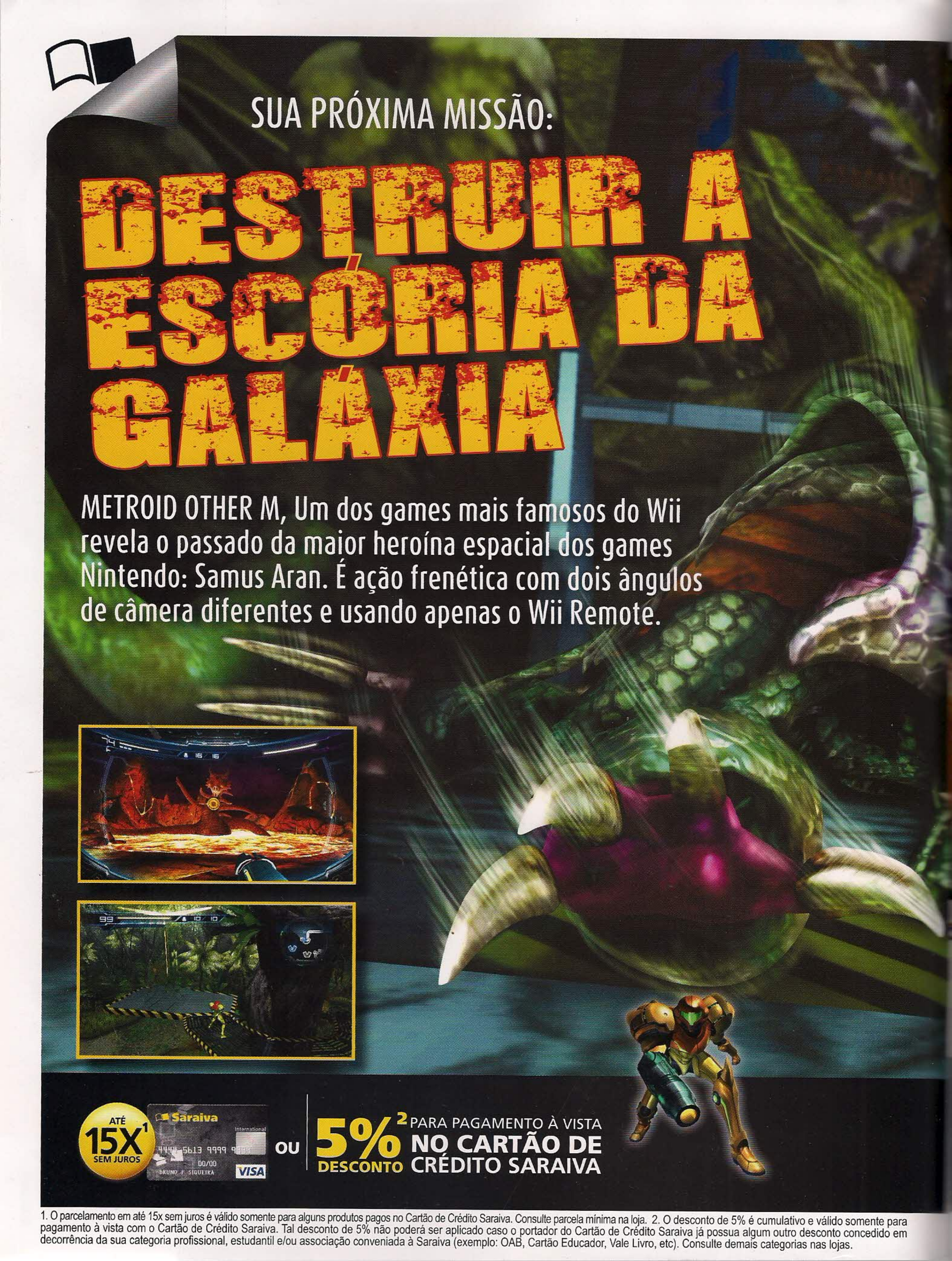

25 ANOS DE SUPER MARIO BROS.!
COMO FOI CRIADO
O MAIOR CLÁSSICO
DA NINTENDO
Nintendo®
World
BATMAN
OS BRAVOS E DESTEMIDOS
O Homem Morcego se une aos heróis do
Universo DC no game para Wii e Nintendo DS!
Official
Nintendo
Seal
NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR
METROID OTHER M
ENTREVISTA EXCLUSIVA COM
OS CRIADORES DO GAME!
LOST IN SHADOW
JOGAMOS A NOVA E SOMBRIA
AVENTURA DA HUDSON
MISTÉRIO!
PROFESSOR LAYTON AND THE
UNWOUND FUTURE CHEGOU!
Nº137 R$ 9,90
00137
9 771516 189008
Tambor



SUA PRÓXIMA MISSÃO:
DESTRUIR A ESCÓRIA DA GALÁXIA
METROID OTHER M, Um dos games mais famosos do Wii revela o passado da maior heroína espacial dos games Nintendo: Samus Aran. É ação frenética com dois ângulos de câmera diferentes e usando apenas o Wii Remote.
ATÉ 15X¹ SEM JUROS
Saraiva
VISA
OU
5%² DESCONTO
PARA PAGAMENTO À VISTA NO CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão de Crédito Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria profissional, estudantil e/ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, Vale Livro, etc). Consulte demais categorias nas lojas.


PS2
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
NINTENDO DS
PS3
Wii
XBOX 360
NA SARAIVA VOCÊ
ENCONTRA A
MAIOR VARIEDADE
DE JOGOS,
OS MELHORES
CONSOLES E
ACESSÓRIOS

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



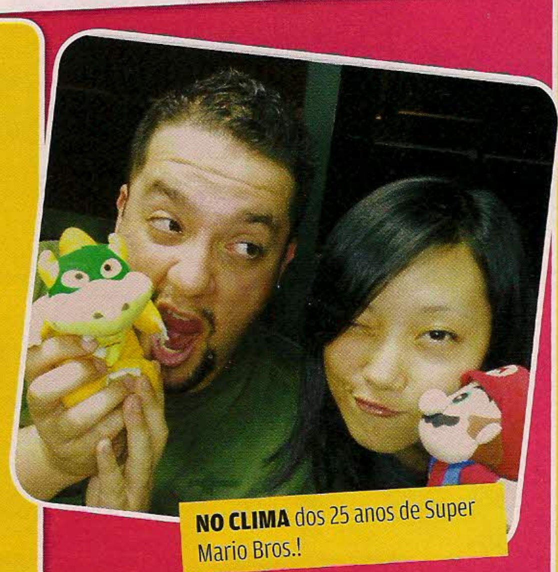
9,0 - 10



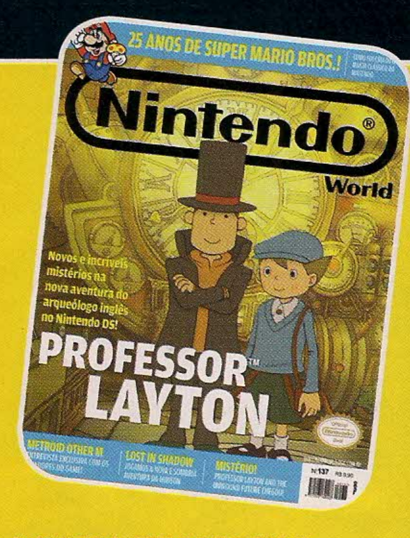
7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



NO CLIMA dos 25 anos de Super Mario Bros.!



A DURA REALIDADE...

No mês passado tive um paradoxo! Calma, não foi nenhuma doença!

Na verdade, paradoxo é quando uma opinião é exatamente o oposto a opinião comum. **Professor Layton and the Unwound Future** é o terceiro game na trilogia do arqueólogo inglês no ocidente. Para mim, este jogo é super importante, além de um marco na história dos jogos: inovador, com uma excelente jogabilidade, desafiadora e interessante, mas não faz sucesso no Brasil!

Sim, ele existe apenas em inglês e só conseguem desvendar os quebra-cabeças aqueles que tem bom entendimento do idioma. Enquanto em outros países Layton é um hit destruidor, no Brasil, sem tradução, o game é para poucos, mas não menos importante para o universo Nintendo.

Tão igualmente bacana é o jogo do Homem Morcego! **Batman: The Brave and The Bold** para Wii e DS é a capa dessa edição. O herói se une a outros do Universo DC e não dá sossego aos criminosos, com suas tiradas sarcásticas e cômicas, que agradam crianças e adultos. E se não for o suficiente ainda tem 5 páginas de entrevista com os criadores de Metroid Other M, Harvest Moon, Lost In Shadow e muito mais.

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo

EPONA NÃO É PEGASUS! »

Os produtores da Nintendo são extremamente criativos, mas a curiosidade de alguns jornalistas conseguem atingir um limiar de insanidade que nem os próprios desenvolvedores conseguem – só às vezes. Eiji Aonuma, responsável por The Legend of Zelda: Skyward Sword, riu com uma pergunta feita pela revista americana Nintendo Power: "A Epona vai ter asas, tipo um Pégasus, já que o jogo se passa no céu?" O produtor só conseguiu completar dizendo que não tinha pensado nisso, mas que o famoso alazão da série vai continuar com as patas firmes no chão. Ufa, ainda bem!

MAIS ZELDA »

Aonuma ainda deu mais detalhes sobre a nova aventura de Link. O garoto vai continuar mudo, sem abrir a boca a aventura toda. Segundo o produtor, essa é uma decisão tomada para manter a imagem do protagonista. As áreas vistas na demonstração da E3 serão todas retrabalhadas, alterando alguns caminhos e localização de chefes. Ele ainda falou sobre uma nova habilidade da espada, que servirá como um detector. E Aonuma também reforçou que a princesa Zelda vai dividir não somente o título do novo game com a espada, mas também as atenções no jogo, já que a Skyward Sword parece mesmo ser o centro das atenções.





« EM PORTUGUÊS

A Warner Bros. do Brasil fez uma coletiva de imprensa e anunciou que todos os games comercializados por aqui estarão traduzidos para o português. Entre os demonstrados e confirmados estão LOTR: Aragorn's Quest para Wii (aventura mais jovem da série "O Senhor dos Anéis") e Super Scribblenauts para DS, a continuação de um dos melhores jogos do portátil. Valeu, Warner, continue nos surpreendendo!







HADOUUUUKEN!

Fala sério, como é bom saber que teremos Super Street Fighter IV no 3DS, não é mesmo? E a Capcom disse que vai fazer com que essa versão seja extremamente fiel às demais, com todos os golpes e marcas registradas. Assim como aconteceu no iPod e iPhone, a versão para o Nintendo 3DS ainda poderá contar com o uso da tela de toque para auxiliar os jogadores a, por exemplo, ativar o uso dos especiais Ultra Move ao apertar no símbolo da tela.





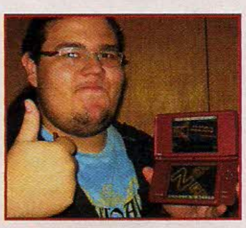
« POKÉ-BUROCRACIA

As novas versões de Pokémon, Black e White, terão um modo inédito para transferência dos monstrinhos das edições anteriores. Para conseguir passar seus Pokémon de Diamond/Pearl/Platinum ou HeartGold/SoulSilver, será preciso usar dois DS em um sistema chamado Pokéshifer. O problema é que a produtora Gamefreak acha que os jogadores precisam se divertir enquanto fazem a transferência, por isso adicionaram um minigame onde é preciso usar um arco que dispara pokébolas para pegar os bichinhos enviados.

NINTENDO WORLD ONLINE

Nossos jornalistas dão as caras e agitam o site da **Nintendo World**! Conheça suas colunas:

- Videogameologia: **http://bit.ly/Videogameologia**
- In Medias Pixels: **http://bit.ly/InMediasPixels**
- Bonus Stage: **http://bit.ly/BonusStage**
- Fala Comunidade! **http://bit.ly/FalaComunidade**
- Planeta Pokémon Online: **http://bit.ly/PPOnline**



GANHOU UM NINTENDO DSiXL!

Na **Nintendo World #134** agitamos a promoção "Ganhe um Nintendo DSiXL" junto com a Evolution Games. Quem mandasse a foto mais criativa, mostrando todo o seu amor pela Nintendo, levaria um portátil tamanho gigante da Big N novinho em folha. E eis nosso ganhador, Vinícius Perlato, com seu prêmio de dar inveja!



« SAKURAI FALOU DEMAIS

Masahiro Sakurai, produtor das séries Kirby, Super Smash Bros. e do recém-anunciado Kid Icarus: Uprising, deu uma entrevista recentemente para o site CVG e acabou falando um pouco demais. Durante suas respostas, ele deu indícios de que a nova aventura de Pit no 3DS terá um modo online, possivelmente de luta. Além disso, falou que os efeitos 3D do novo portátil da Nintendo realmente podem causar desconforto à visão, por isso, adotou uma forma de utilizá-los sem que os objetos "pulem" da tela. E para terminar, Sakurai disse que o futuro do Wii pode estar sim no 3D: "Quando você vai para o 3D é difícil voltar atrás".

TOP SECRET

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Wii Party (Wii)
2 Kamen Rider Battle (DS)
3 Sengoku Basara 3 (Wii)
4 Metal Max 3 (DS)
5 Inazuma Eleven 3 (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM AGOSTO DE 2010

1 Metroid: Other M (Wii)
2 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (DS)
3 Batman The Brave and The Bold the Videogame (Wii/DS)
4 Arc Rise Fantasia (Wii)
5 Harvest Moon: Grand Bazaar (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 The Legend of Zelda - Ocarina of Time (3DS)
2 Donkey Kong Country Returns (Wii)
3 Super Scribblenauts (DS)
4 Professor Layton and the Unwound Future (DS)
5 Samurai Warriors 3 (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Nostalgia em Super Mario Galaxy 2: **http://bit.ly/nostalgiaSMG2**
O Mario do Pânico na TV: **http://bit.ly/MarioPanico**
Momento Nostalgia Super Metroid: **http://bit.ly/SMetroid**
Retro Review Mario Tennis: **http://bit.ly/MarioTennis**
Comerciais clássicos da Nintendo: **http://bit.ly/comerciais-BigN**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

14/09 Lord of the Rings: Aragorn's Quest (Wii/DS)
21/09 Etrian Odyssey III (DS)
27/09 Samurai Warriors 3 (Wii)
28/09 Shaun White Skateboarding (Wii)

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



AERO THE ACROBAT
O game do morcego acrobata mais famoso do SNES está de volta no Virtual Console. Corra para jogar e pegue nossas dicas!
http://bit.ly/Dicas_Aero



SUPER MARIO GALAXY 2
Não tem como enjoar da segunda aventura do bigodudo pelas galáxias, não é mesmo? Aprenda aqui movimentos incríveis para pegar as estrelas mais facilmente
http://bit.ly/Dicas_SMG2

LEGO HARRY POTTER: 1-4 YEARS »
Use códigos para dar uma turbinada nos seus estudos de magia em Hogwarts
http://bit.ly/Dicas_LegoHP





DETONANDO A MARGINÁLIA!

Batman: The Brave and The Bold traz a pancadaria dos quadrinhos do jeito que você gosta! – Ricardo Syozi



PRATA

Plataforma: Wii

Produção: Warner Bros. Interactive

Desenvolvimento: WayForward

Gênero: Aventura, Plataforma

Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 8.5

Som: 9.0

Jogabilidade: 8.0

Diversão: 9.0

Replay: 7.5

Nota Final:

8.0

De tempos em tempos, personagens famosos de muitos anos ganham uma repaginada. Os motivos são vários: sua imagem pode estar desgastada, o novo diretor da empresa pode não gostar dele do jeito que está, um novo público-alvo pode estar sendo objetivado, ou a visão que esse personagem tem do mundo (ou vice-versa) pode ter mudado com o passar dos anos. Não importa. O que realmente importa é o fato de que ele mudou, seja de atitude, seja de mídia, e poucos personagens queridos tiveram tantas mudanças quanto o Cavaleiro das Trevas. A sua mais recente "transformação" está no divertidíssimo desenho The Brave and the Bold (Os Bravos e Destemidos, aqui no Brasil), e por ter se tornado um sucesso, era quase obrigatório que ele ganhasse sua versão para o mundo dos games. Nós da **Nintendo World** fomos convidados a jogar em primeira mão a nova aventura. Foram horas de diversão, e trouxemos tudo o que você precisa saber sobre o novo game do morcegão.

Nas próximas páginas tem tanto Batman que você nem precisa de um bat-sinal.

BATMAN faz parceria com vários heróis do universo DC, como o Homem Elástico e o Aquaman!



REPARE na Mulher-Gato em primeiro plano, vendo a dupla dinâmica quebrando o pau!

SANTA ADAPTAÇÃO, BATMAN!

Normalmente, games baseados em filmes ou desenhos são fracos, sem graça, e dificilmente conseguem transmitir a mesma diversão. Isso porque são feitos às pressas; assim, os produtores não conhecem tão bem o produto no qual eles estão baseando o game, ou até mesmo por desleixo. Felizmente, os produtores da WayForward fizeram o contrário de tudo isso: jogar The Brave and The Bold é como assistir a um novo episódio do desenho. As piadas estão lá com os diálogos absurdos de caras como o Robin ("está na hora de uma surra do garoto prodígio"). As cutscenes são, literalmente, desenhos que dão ainda mais imersão ao game. Além disso, há bastante porrada generalizada e a personalidade (algo que é o ponto alto do desenho) também marca presença.

O game possui um visual que pode parecer simples para um desavisado, mas que após algumas fases pega o jogador de jeito, e você começa a pensar que o game só poderia ser mesmo desse jeito. Os personagens são bem feitos, a capa do Batman balança com leveza conforme o herói corre, o lanterna verde Guy Gardner recarrega o seu anel com sua lanterna enquanto fala todo o juramento da tropa, os cenários tem vida própria. Em uma

O DESENHO ANIMADO

Criado em 2008 pela Warner Bros. em conjunto com a DC Comics, Batman: The Brave and the Bold é uma série na qual Batman se junta a vários outros heróis da chamada Era de Ouro, como o Homem Elástico (Plastic Man) e o Besouro Azul (Blue Beetle), em aventuras para vencer o mal. Obviamente, não há uma ligação de tempo entre os personagens e pela primeira vez todos estão com o morcegão. O humor é o grande foco do desenho em uma época onde o tom sombrio está em quase tudo. Os produtores decidiram optar pelas piadas no maior estilo do seriado dos anos 1960 do que pela seriedade dos mais recentes filmes. Deu certo. O desenho já tem duas temporadas e uma terceira está sendo produzida para fechar a série. Aqui no Brasil ela é exibida pelo canal Cartoon Network e pelo SBT.

DICK SPRANG

Começou a desenhar o Homem-Morcego em 1941, quando Bob Kane (seu criador) foi obrigado a servir o exército americano na Segunda Guerra Mundial. Por isso, Dick foi contratado para desenhar Batman por algumas edições e adicionou alguns detalhes ao personagem que o tornaram bastante conhecido, como o queixo quadrado, o peito estufado que parecia um barril e um rosto mais expressivo. Além disso, ele criou o estilo e design do Charada e refez o Batmóvel.

O Batman de Dick tornou-se um sucesso e inspirou o seriado dos anos 1960, no qual Batman era gordinho (interpretado por Adam West) e engraçado.

O trabalho de Dick Sprang, que também desenhou o Superman, foi considerado pelo próprio Bob Kane como um dos melhores da Era De Ouro dos Quadrinhos.

fase, por exemplo, podemos ver ao fundo um helicóptero sobrevoando Gotham City enquanto o sinal do Batman paira no céu. Obviamente, estilo é o que não falta para o game.

O A BATE, O B PULA

The Brave and The Bold é um genuíno e muito estiloso game do gênero beat'em-up. Para quem desconhece esse tipo de game é só lembrar de clássicos como Final Fight ou Streets Of Rage: você deve ir do ponto A para o ponto B socando tudo e todos pelo caminho, resolvendo de vez em quando um ou outro puzzle, e no final deve usar toda a sua manha para detonar um chefão mau encarado. Tudo é despretensioso, com dificuldade relativa e muita diversão.

Os personagens têm movimentos bastante variados. Todos socam, pulam, dão voadoras, rolam, possuem ataques especiais, agarram e dão combos aéreos, mas é quando se utiliza o botão Z do Nunchuk que a diferença entre eles é mais evidenciada: Batman pode usar vários equipamentos diferentes de seu cinto-de-utilidades como os famosos batarangues, minas terrestres, e até mesmo um soco inglês e uma espada de samurai (?); Robin possui menos equipamentos, como uma pequena bomba que ele prende no adversário que quando explode destrói todos ao seu redor. Entre outros heróis bacanas, Guy Gardner se destaca por usar o anel para criar jaulas que prendem os inimigos ou criar um enorme punho para socar os adversários. Todos esses ataques especiais gastam uma barra azulada que fica ao redor da imagem do herói, mas que se enche a cada pancada.

As batalhas contra os chefes são divertidas e bem variadas: contra a Mulher-Gato você precisa atirar batarangues nos lugares onde ela está sentada para fazê-la cair, enquanto isso o Homem-Gato fica tentando protegê-la. Já contra a estrela alienígena Starro









BATMAN estará sempre acompanhado de grandes heróis do Universo DC!





(primeiro inimigo da Liga da Justiça, para quem não sabe) o game torna-se um shooter no maior estilo R-TYPE, no qual Batman e Guy Gardner atiram enquanto voam e desviam das investidas do vilão.

O game não tira vidas e não dá o Game Over: a penalidade por levar uma surra é simplesmente perder as moedas que você junta durante as fases. E é uma penalidade grande, pois são com essas moedas que você compra novos itens, e novos personagens. Tudo adquirido na famosa Bat-Caverna.

Além disso, há os Jump-In Heroes, personagens que só participam da fase de forma momentânea. Funciona assim: no começo de cada fase você escolhe um entre vários heróis à disposição para ser a sua "ajuda". Depois, você deve acumular uma certa quantidade de energia, e quando quiser durante a fase é só apertar o botão 1 do Wii Remote e o chacoalhar para encher uma barra que definirá o dano. Pronto. O Jump-In Hero aparece na tela com uma curta animação e praticamente derrota todos os inimigos que você está enfrentando. É uma verdadeira ajuda no momento de maior necessidade, e no caso do Aquaman também é uma hora para dar aquela gargalhada.

Ao final das fases há diálogos (com as vozes originais da versão americana do desenho) que ajudam o desenrolar da história, combinados com algumas cutscenes muito bacanas.

A DUPLA DINÂMICA

Curtir The Brave and The Bold acompanhado é quase uma obrigação. Além do game ficar muito mais divertido e interativo, você se salva da péssima inteligência artificial que só atrapalha. Quando se joga sozinho, o computador "controla" seu parceiro da pior (e eu digo da pior de todos os tempos) maneira possível. Ele não faz nada: não bate e mal pula. Bom, o meu parceiro Guy Gardner ficou preso andando na frente de uma bola sem

A ERA DE OURO DOS QUADRINHOS

E não me refiro a quadrinhos dourados, não!

Durante o período de 1938 até boa parte dos anos 1950, muitos dos heróis que conhecemos tão bem hoje foram apresentados ao mundo. Superman, Batman, Mulher-Maravilha, todos se tornaram sucesso nessa época, que ficou conhecida como a GOLDEN AGE OF COMICS (Era de Ouro dos Quadrinhos). Foi daí que os amados quadrinhos ganharam espaço e público, e tudo por causa da ACTION COMICS Número 1, na qual o Super-Homem apareceu pela primeira vez.

QUER UMA MÃOZINHA?

Conheça alguns dos Jump-In Heroes:

CANÁRIO NEGRO: Ela entra em cena e dá aquele grito. Resultado: os inimigos voam longe e aprendem a nunca mais irritar a mulherada.
CAPITÃO MARVEL: O herói com os poderes de Shazam entra acertando golpes que transformam-se em raios, destruindo todos os inimigos.
AQUAMAN: O rei dos mares inunda a tela com vários tipos de peixes, tubarão, e no final baleias, que dão aquele banho nos inimigos fedorentos.
HAL JORDAN: O lanterna verde preferido de todos aparece no maior estilo Final Smash do Mario: um raio verde gigantesco acaba com todos os inimigos na tela.
BOOSTER GOLD: O herói da publicidade aparece e soca cada um dos inimigos da tela, mas antes de cada golpe há uma pausa para fotos dos repórteres. Folgado...
BLACK LIGHTINING: O Raio Negro desce como um... raio e dá aquele choque nos inimigos. É... bem... chega de piadas insossas.

nem tentar pulá-la. Na realidade, ele só o acompanha até o final da fase, mas dar cabo dos inimigos é com você.

De qualquer forma, o game foi feito para se jogar em dupla, isso é certo; então, é melhor mesmo jogá-lo dessa maneira. Quando se joga em parceria, tudo fica mais fácil: os inimigos, os chefes, os (poucos) puzzles, e até mesmo itens que recuperam o HP servem para ambos (se um pega, os dois se dão bem). Além disso, quando o seu parceiro segura um inimigo, você tem a chance de espancá-lo sem piedade. Mas sendo contra um bando de vilões tá tudo certo, não é verdade?

Os produtores da WayForward se esforçaram muito para transmitir o jeitão da série para o game. Desde o visual de puro cartoon até os diálogos engraçados. O ponto fraco do game é que ele acaba sendo bastante curto, e não oferece muito para uma segunda partida, mas a dedicação para trazer um produto final de muita qualidade é notável. O enredo é escrito com a ajuda dos próprios roteiristas do desenho, com Batman sempre ao lado de outro herói para enfrentar alguma ameaça ou vilão, mesmo que às vezes tenha que fazer parceria com caras como o Homem Elástico, que só sabe falar besteiras e criar confusão. Santa paciência, Batman. NW



PANCADARIA come solta!



NA TRILHA DO MORCEGO

Adam Tierney é o responsável por fazer o game ganhar todo aquele jeitão da TV
– Ricardo Syozi

Nintendo World: Conte um pouco sobre você.
Adam Tierney: Eu comecei na indústria de games como animador de pixels 2D por volta de 2000, depois de me formar na faculdade. Nos últimos cinco anos, fui dirigindo jogos no GBA, DS e Wii na Wayforward. Além de Batman: The Brave and the Bold, estive envolvido com The Flash, X-Men, Aliens: Colonial Marines e LIT.

NW: Você estava familiarizado com a série animada antes de iniciar a produção?
AT: Eu sou um grande fã da série animada do Batman da década de 1990, produzida por Bruce Timm e Paul Dini. Então, quando eu vi pela primeira vez imagens de Batman: The Brave and the Bold, fui surpreendido pela forma como era diferente no estilo. Depois de assistir a alguns episódios, rapidamente passei a apreciar as hilariantes histórias de cada um deles. Este desenho também pega muitos personagens de todo o Universo DC, o que é muito atraente para um fã de revista em quadrinhos geek como eu.

NW: Vocês da Wayforward tiveram algum tipo de supervisão dos criadores da animação para a concepção do jogo?
AT: Nós trabalhamos muito estreitamente com a Warner Bros. Animation para este jogo. Eles nos forneceram todos os modelos dos personagens, e uma enorme quantidade de objetos e ambientes de referência, para garantir que tudo no game parecesse tão fiel quanto fosse possível. Esse sempre foi o nosso principal objetivo: proporcionar uma experiência tão próxima ao programa de TV, que curtir o game fosse como assistir a série.
A Warner Bros. Animation também trabalhou conosco para garantir que os roteiros combinassem com o tom do desenho, e trouxe muitos do elenco de dublagem americano para gravar o áudio para o game. Para terminar, eles criaram mais de cinco minutos de animação que aparecem no início e no fim de cada fase.

NW: Para você, quem é Batman?
AT: Como o programa de TV Batman: The Brave and the Bold ilustra, Batman é muitas coisas para muitas pessoas. Embora o raivoso, torturado Cavaleiro das Trevas dos últimos filmes e livros seja, talvez, como a maioria das pessoas conhece Batman. Mas ele é também mais leve e engraçado, como se vê em mui-



O GAME trouxe ao Wii todo o clima cômico do desenho animado!

tas das histórias em quadrinhos mais antigas e em programas de televisão de décadas passadas. Para mim, pessoalmente, Batman é mais interessante como um homem consumido pela justiça. Ele não é apenas o vingador das mortes de seus pais, mas sim um homem que decide desistir de tudo mais em sua vida por causa de sua obsessão para combater o crime. Isto é algo que você não vê apenas nas versões mais sombrias do personagem, mas também em versões mais leves como Batman: The Brave and the Bold, no qual Batman diz para uma Canário Negro, que está dando em cima dele em um episódio: "Desculpe. O crime não tira pausas para jantar, e nem eu." Há algo de muito nobre nessa maneira de pensar, mas é muito trágico também, porque Bruce Wayne não consegue desfrutar de sua própria vida.

NW: Na sua opinião, qual foi a melhor parte do jogo para criar?

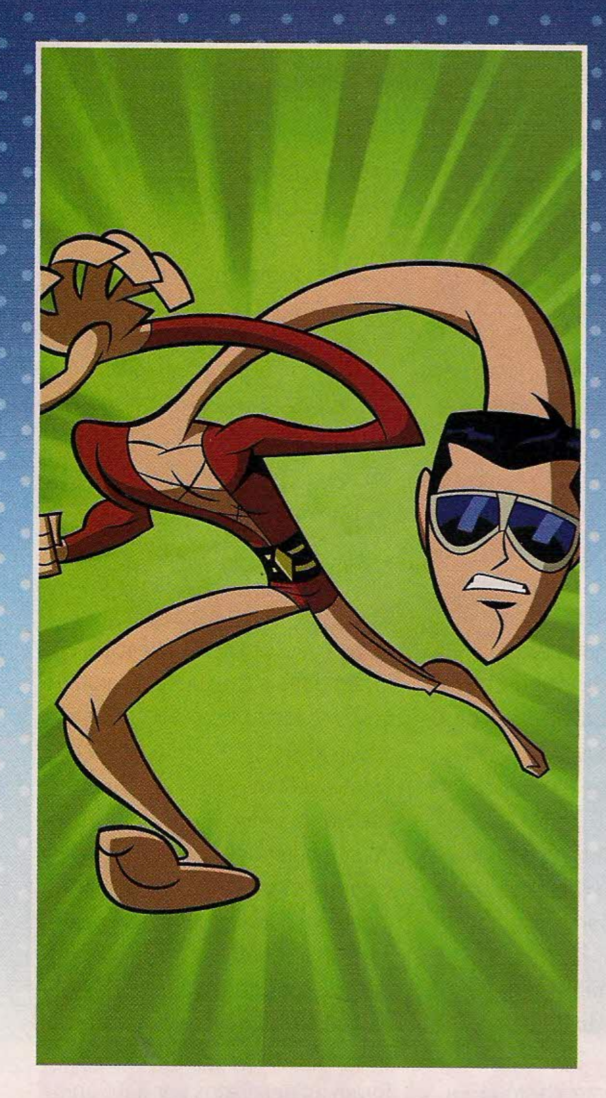
AT: Definitivamente a história. Eu fui à escola para escrever, para ser capaz de fazer o diálogo para todos os personagens, e foi muito divertido e gratificante. É também um dos aspectos mais originais deste jogo. Em oposição a títulos de ação típica, nos quais o diálogo ocorre apenas durante as cutscenes, nós temos conversas que ocorrem durante o game entre Batman e seu parceiro jogável, que surgem em pontos estratégicos ao longo das fases. Em uma fase típica, você vai ouvir entre 5 e 10 discussões entre os dois heróis, e eles ocorrem independentemente dos personagens estarem caminhando ou em de combate. É muito engraçado ouvir Batman e Robin em um debate informal sobre as mulheres, enquanto batem em um grupo de bandidos. E quando você adiciona Bat-Mirim (desbloqueado em uma modalidade especial de conectividade DS-Wii), o diálogo-comédia fica ainda mais hilário.

NW: Quais são as principais fontes e influências para o jogo?

AT: Assim como a TV é uma celebração dos clássicos desenhos animados e HQs, nós quisemos pegar influências de videogames clássicos para o nosso combate. As duas maiores influências foram Double Dragon II, no qual o nosso combate é um pouco baseado, e jogos de luta como Street Fighter ou Guilty Gear, nos quais você pode levantar seus inimigos no ar e bater neles. Além desses jogos, nós também olhamos para jogos de super-heróis anteriores para ver o que havia funcionado bem para o Batman anteriormente. Nosso sistema de seleção de truques e ataques, por exemplo, foram influenciados por Batman: Arkham Asylum.

NW: Por que a escolha de um side-scrolling 2D utilizando um estilo antigo?

AT: A principal razão por que escolhemos um estilo clássico de animação 2D foi para fazer o jogo parecer como o programa de TV. Se os personagens fossem em 3D, ou se você pudesse andar em qualquer lugar no ambiente, você não se sentiria como no desenho animado. Queríamos manter a ação firme, rápida e emocionante. Nós usamos um pouco de 3D no jogo – principalmente para nossos cenários distantes e efeitos espe-





MULHER GATO ganhou visual clássico da série da década de 1960

ciais – mas a maioria dos personagens, animações e ambientes são ilustrados exatamente como eles são no programa de TV.

NW: Você adicionou todos os personagens que você queria ou alguém ficou de fora?
AT: Ah sim, há definitivamente mais personagens que gostaríamos de ter usado. O que é ótimo sobre o desenho Batman: The Brave and the Bold é que quase qualquer um do Universo DC pode aparecer. Não é apenas um programa sobre o Batman, o desenho é sobre todos os super-heróis e vilões da DC Comics. Fiquei muito feliz por ser capaz de usar a Galeria de Vilões, que são inimigos do Flash e Guy Gardner, uma vez que são dois dos meus personagens favoritos. A razão por não incluir personagens adicionais é porque o nosso jogo já estava preenchido com personagens grandes e são muitos para escolher! Eu observei o livro do Batman: The Brave and the Bold para as crianças, e vi o Superciborgue, que teria sido perfeito para este jogo.

NW: Nós gostamos muito do Aquaman, ele é divertido e hilário. Por que ele não se tornou um personagem jogável?
AT: Já tínhamos os nossos personagens jogáveis selecionados e sentimos que o Aquaman foi uma grande escolha como um Jump-In Character, e seu ataque é muito engraçado. Os parceiros jogáveis do Batman no jogo (Robin, Besouro Azul, Gavião e Guy Gardner) interagem com o Cavaleiro das Trevas de forma muito engraçada e original. Então, estou feliz com a forma como cada um desses personagens saiu em nosso jogo.

NW: Em sua opinião, qual é o elemento mais importante para um jogo e o que foi adicionado a Batman: The Brave and The Bold?
AT: O elemento mais importante no programa de TV é o trabalho em equipe, e isso é algo que focamos muito em ambas as versões de Wii e Nintendo DS do jogo. Na versão de Nintendo DS, você troca de controle entre Batman e seus parceiros para superar qualquer obstáculo. E na versão de Wii, ambos os personagens estão sempre lutando juntos e conversando. Em um jogo de um jogador, o outro personagem é controlado pela IA (Inteligência Artificial) do jogo. E se um segundo jogador quer participar, ele pode pegar um Wii Remote e assumir. É muito fácil entrar e sair do jogo a qualquer momento. E usando a conectividade entre o Wii e o DS, três jogadores podem jogar ao mesmo tempo, com um daqueles jogadores controlando o Bat-Mirim no Wii, usando a tela de toque do Nintendo DS.

NW: Que mensagem você gostaria de deixar para os fãs da animação?
AT: Nós realmente fizemos esforço para tornar o game um novo episódio da série de TV. Eu acho que os fãs vão se surpreender com o humor, a ação e o estilo do desenho animado que ficaram parecidos no game. Somos todos grandes fãs da série de TV, e fizemos exatamente o tipo de jogo do Batman que queremos jogar. NW

LOST IN SHADOW™

Game traz estilo inédito ao Wii!
– Edson Kimura



A primeira coisa que você vê em Lost in Shadow é a imagem da onipresente torre na qual toda a ação do jogo se passa, acompanhada de uma música dissonante. É vago e de certo modo desconfortável, mas é também intrigante e ousado, e isso dá o tom para toda a experiência que o game oferece. Nós da **Nintendo World** tivemos a chance de experimentar este game da Hudson e adiantamos para você um pouquinho das nossas impressões.

Lost in Shadow é a história de um garoto sem nome, que no topo de uma torre misteriosa tem a sua sombra arrancada do corpo e arremessada à superfície. Agora, apenas no controle de sua sombra, desprovido de quaisquer lembranças e auxiliado por uma fada, ele tem que escalar a torre e recuperar o seu corpo, e no caminho tentar resgatar as suas memórias e desvendar o mistério por trás da enigmática construção.

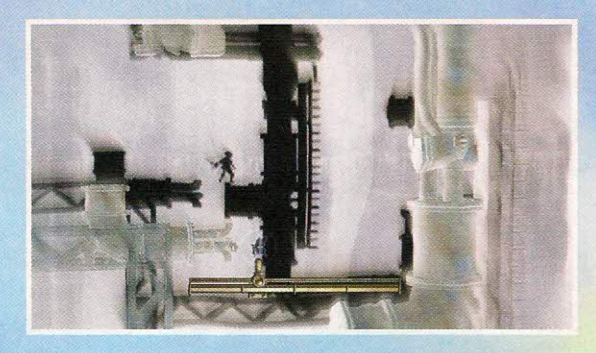
Toda a premissa de LiS é propositadamente vaga, e mesmo as memórias espalhadas pelos mais de 50 andares da torre, que deveriam explicar o que afinal está acontecendo, são fragmentadas e até ilegíveis de início. A ambientação, com uma suave luz do sol criando um brilho difuso sobre as estruturas exóticas da torre, tem um ar de conto de fadas e lembra bastante o clássico cult Ico. Mas enquanto em Ico você tinha a companhia de Yorda, em LiS você está sempre sozinho: a



CENÁRIOS exóticos!



CORRA da massa horrível de sombras que vai perseguir você!



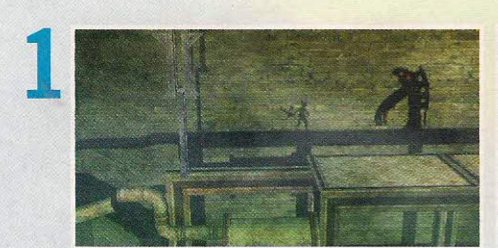


fada que auxilia o garoto é apenas um avatar para o ponteiro do Wii Remote, e não interage de modo algum com ele; e mesmo os monstros que povoam a torre tem formas e sons tão inumanos que aumentam ainda mais a sensação de solidão. O tempo todo existe um onipresente filtro visual sobre a tela que deixa tudo ofuscado, e aliado à música minimalista, o jogo cria uma atmosfera única de sonho acordado.

Na maior parte do tempo, você controla apenas a silhueta do garoto, e assim só pode interagir no mundo das sombras dos objetos. É um conceito original, e apesar de no início parecer apenas um jogo derivado de Prince of Persia em semi-3D, logo ele oferece estágios interessantes nos quais você manipula estruturas mecânicas intrincadas para mudar a sombra do objeto e abrir novos caminhos. Em outros locais específicos, você pode mudar a posição de uma lâmpada, e assim manipular a perspectiva das sombras. Em cada andar existe uma passagem para o Corredor das Sombras – uma fase separada que consiste de mini-desafios, que introduz a mudança do seu próprio ângulo de visão.

Depois dos primeiros estágios tutoriais, você encontra uma espada – ou melhor, a silhueta de uma espada –, e assim pode enfrentar os diversos espectros hostis que habitam a torre. Esses seres variam de aranhas até golems gigantes que tem o triplo da sua altura, e apesar do combate ser dificultado pelo alcance ridículo da sua arma, a estratégia é sempre o simples reconheci-

1

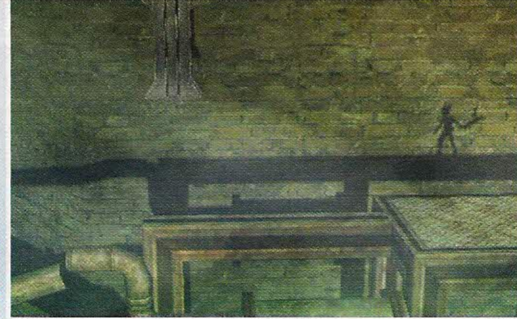


MONSTROS SOMBRIOS precisam ser derrotados para liberar sua passagem.

2



4



3



mento de padrões, e nos casos de inimigos de olhos azuis (que são invencíveis), existe a possibilidade de manipular o ambiente para derrotá-los, abrindo alçapões sobre abismos ou mesmo manipulando os ângulos da luz para poder usar a sombra de uma lâmina giratória real.

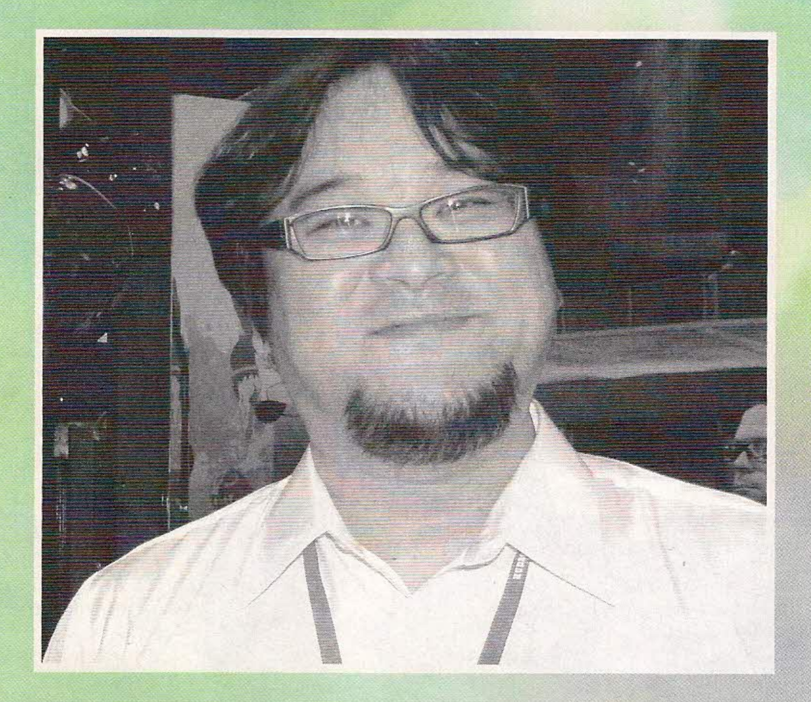
Lost in Shadow não é um jogo difícil, mesmo com 50 estágios, mas é um jogo cansativo, pois a atmosfera é por vezes confusa, e a sensação de isolamento é opressiva. Mas esses fatores não são defeitos, são resultado da atmosfera sonhadora que os desenvolvedores quiseram retratar, e é admirável quando um jogo passa esses sentimentos de forma fiel. Desvendar os mistérios que a torre abriga, são os principais atrativos do jogo.



EM DETERMINADOS MOMENTOS, a sombra (você) poderá se materializar atravessando portais para poder mover objetos reais.

O REI DAS SOMBRAS!

Conversamos com o produtor Shinichi Kasahara
— Edson Kimura



Nintendo World: Quando vimos o conceito de "um garoto que perdeu a sua sombra", isso me lembrou do livro de J.M. Barrie, Peter e Wendy, no qual Peter Pan também perde a sua sombra de modo idêntico. Isso foi uma inspiração?

Shinichi Kasahara: Na verdade não tínhamos pensado em Peter Pan até você falar sobre isso! A inspiração para o jogo foi uma brincadeira de criança chamada "Kage-Fumi". Observar crianças brincando em um parque trouxe à tona as memórias da nossa infância, e de quando costumávamos brincar disso. Assim, o nosso objetivo era recriar essa experiência no jogo. ("Kage-Fumi" é nosso tradicional pega-pega, mas ao invés de tocar na pessoa para "pegar", o objetivo é pisar na sombra.)

Sobre o estilo de arte, você comentou que é fortemente baseado em elementos japoneses. Você poderia falar mais sobre isso?

Sim, claro. O estilo de arte é focado em solidão, tristeza e nos sentimentos desconfortáveis que são universais para os japoneses quando relacionados ao momento do crepúsculo. Nós tentamos incorporar esses sentimentos em alguns objetos e usando certas paletas de cores. Essa atmosfera é mais aparente nos primeiros estágios, principalmente em volta da entrada da torre e no percurso com a gôndola.

Quais foram os sentimentos que você quis transmitir com a atmosfera difusa, sonhadora de Lost in Shadow?

O nosso objetivo foi representar psicologicamente essa atmosfera como um fundo para os acontecimentos do jogo. Qual é a função da torre e o que ela representa? Por que a figura misteriosa arremessa a sombra do garoto do alto da torre? Essas perguntas sem resposta são gradualmente respondidas conforme você readquire as memórias perdidas e escala a torre.

Qual a conexão entre a música de abertura (Hinagiku, por Gutevolk) e o mundo de Lost in Shadow?

O que nos chamou a atenção foi a melodia, mais do que a própria letra. Os sentimentos de solidão que esta melodia transmite são fantásticos e a natureza levemente melancólica são uma combinação perfeita para Lost in Shadow. Antes de apresentar oficialmente o projeto do jogo, a equipe de

“Sim, admito que Lost in Shadow não é algo convencional para a Hudson, mas a originalidade do conceito é algo bem característico da empresa”

desenvolvimento já tinha escolhido a música de modo não-oficial. Como você pode ver, é um conceito difícil de mostrar sem recursos audiovisuais, e assim criamos o jogo antes de conseguir permissão de Gutevolk. Não preciso dizer o quanto ficamos felizes quando eles concordaram em ceder a música para o nosso jogo!

Lost in Shadow é bem diferente de tudo que a Hudson tem no seu catálogo. Como foi o processo de conseguir a aprovação para um jogo tão único?

Sim, admito que Lost in Shadow não é algo convencional para a Hudson, mas a originalidade do conceito é algo bem característico da empresa. Assim, a equipe na verdade teve muito mais dificuldade em implementar todas as idéias que a companhia inteira nos apresentou. Isso sim foi difícil...

A Hudson pretende criar mais jogos assim?

Eu acredito que sim: você verá mais jogos como Lost in Shadow nos próximos anos. Pretendo lutar por isso, e quando conseguir eu quero implementar pelo menos um aspecto que é único e diferente de tudo que nós ou qualquer outra empresa já fez em cada um destes novos jogos.

No ocidente, existe um debate controverso sobre os méritos artísticos de videogames. Qual a sua opinião sobre isso? Você considera Lost in Shadow arte?

Minha opinião sobre o assunto é muito simples: enquanto a parte artística ajuda a melhorar a qualidade do jogo e o seu grau de diversão, isso é algo importante. Nós não tínhamos como objetivo criar Lost in Shadow para ser artístico, queríamos apenas criar uma atmosfera visual que combinasse com a jogabilidade. Pessoalmente, eu acho que um jogo, antes de tudo, é algo que tem que ser divertido. Não acho que é possível criar algo com a jogabilidade totalmente centrada nos aspectos artísticos, mas acredito no contrário, que a arte pode ser usada para incrementar a jogabilidade.

Você pode mandar um recado para os fãs brasileiros de Lost in Shadow?

Eu espero que todos vocês gostem das charadas desse mundo de sombras. Tenho certeza de que vocês ficarão fascinados em ver como as sombras são o foco do jogo, e também intrigados pela história que é lentamente apresentada conforme você avança pela torre! NW



GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Modo de aventura é a novidade!



GUITAR HERO ACOMPANHOU A EVOLUÇÃO DA INDÚSTRIA E SE TORNOU UM DOS SÍMBOLOS DOS VIDEOGAMES DA ATUALIDADE. Ele está presente em todos os cantos, desde lojas nos shoppings até mesmo em filmes e seriados de Hollywood. A popularidade do jogo que faz você simular que é um astro do rock acompanhou suas várias versões ao decorrer dos últimos anos. Só que Guitar Hero 5 não vendeu tão bem assim. Alguns já falam sobre a decadência do gênero. Será?

Pensando em renovar a fórmula, a Activision mudou muita coisa para a nova versão. Ela pegou emprestado elementos que fizeram sucesso em Brutal Legends e criou uma nova forma de se jogar Guitar Hero.

O modo Quest é o grande responsável por essa mudança. Como o nome sugere, Guitar Hero agora terá uma aventura com personagens, histórias e até cutscenes! Calma! Antes que qualquer fã infarte pensando que não poderá mais tocar sua música favorita na guitarra (ou bateria, microfone) de plástico, vale lembrar que a forma tradicional de se jogar ainda estará presente. Todos calmos? Agora podemos voltar a falar do Quest.

A história tem como base uma música do grupo Rush, chamada 2112, que tem 20 minutos de duração (!). Dividida em sete partes (ufa), a música une pedaços do enredo que mostra o semi-deus do Rock aprisionado por um demônio chamado The Beast, ou "A Besta", numa tradução livre. Para ajudá-lo, é preciso resgatar a guitarra do semi-deus do Rock e derrotar o "coisa ruim". A missão será concluída com a ajuda dos famosos personagens fictícios da série, que devem ser recrutados para sua banda após vencer desafios distintos.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Musical
Lançamento: 28 de setembro
Expectativa: Alta

Cada um desses roqueiros virtuais possuem poderes que ajudarão sua banda a progredir nas músicas e demais desafios. É uma espécie de alter-ego que cada um assume em momentos especiais. Axel Steel (aquele que se parece com o ator Jack Black), por exemplo, se transformará em um Zumbi e poderá reviver o jogador em caso de falha durante alguma música. Cada personagem terá seus "poderes" escolhidos e evoluídos conforme o progresso nas fases.

A história será narrada pelo icônico baixista Gene Simmons, da banda Kiss. Além dele, músicos do Rush também emprestam suas vozes. Resumindo, o Quest Mode terá a tradicional forma de se jogar Guitar Hero, só que com vários desafios e novidades que vão alterar o gameplay.

Para quem quiser tocar da forma tradicional, o modo Quickplay vai permitir tudo aquilo que já era possível em Guitar Hero 5: entrar e sair da música a qualquer momento, trocar a dificuldade etc. Além disso, um modo Plus (Quickplay+) terá 13 desafios para cada música - incluindo as baixadas via download. Alguns desses desafios são habilitados conforme o progresso no modo Quest.

E os jogadores de Wii ainda contarão com a volta do modo "Roadie", que permite até quatro jogadores participarem da jogatina com seus Nintendo DS, podendo ajudar e até mesmo atrapalhar os músicos enquanto tocam.

Guitar Hero: Warriors of Rock tem tudo para renovar os ânimos. Se a história for realmente cativante, com certeza o game vai ganhar novo fôlego. Pelo menos, a lista de música aponta uma volta às origens, com muito rock! NW



MÚSICAS CONFIRMADAS ATÉ AGORA

- A Perfect Circle - "The Outsider"
- AFI - "Dancing Through Sunday"
- Alice Cooper - "No More Mr. Nice Guy"
- Alter Bridge - "Ties That Bind"
- Anthrax - "Indians"
- Atreyu - "Ravenous"
- Avenged Sevenfold - "Bat Country"
- Bad Brains - "Re-Ignition (Live)"
- Black Sabbath - "Children Of The Grave"
- Blue Oyster Cult - "Burning For You"
- Bush - "Machinehead"
- Buzzcocks - "What Do I Get?"
- Children Of Bodom - "If You Want Peace... Prepare For War"
- Deep Purple - "Burn"
- Def Leppard - "Pour Some Sugar On Me (Live)"
- Dethklok - "Bloodlines"
- Dire Straits - "Money For Nothing"
- Dragonforce - "Fury Of The Storm"
- Drowning Pool - "Bodies"
- Edgar Winter - "Free Ride"
- Fall Out Boy - "Dance, Dance"
- Five Finger Death Punch - "Hard To See"
- Foo Fighters - "No Way Back"
- Foreigner - "Feels Like The First Time"
- George Thorogood and The Destroyers - "Move It On Over (Live)"
- Jane's Addiction - "Been Caught Stealing"
- Jethro Tull - "Aqualung"
- KISS - "Love Gun"
- Linkin Park - "Bleed It Out"
- Lynyrd Skynyrd - "Call Me The Breeze (Live)"
- Megadeth - "Sudden Death"
- Metallica & Ozzy Osbourne - "Paranoid (Live)"
- Muse - "Uprising"
- My Chemical Romance - "I'm Not Okay (I Promise)"
- Night Ranger - "(You Can Still) Rock In America"
- Nine Inch Nails - "Wish"
- Pantera - "I'm Broken"
- Poison - "Unskinny Bop"
- Queen - "Bohemian Rhapsody"
- Rammstein - "Waidmanns Heil"
- Rise Against - "Savior"
- Rush - "2112 Pt. 1 - Overture"
- Rush - "2112 Pt. 2 - The Temples Of Syrinx"
- Rush - "2112 Pt. 3 - Discovery"
- Rush - "2112 Pt. 4 - Presentation"
- Rush - "2112 Pt. 5 - Oracle: The Dream"
- Rush - "2112 Pt. 6 - Soliloquy"
- Rush - "2112 Pt. 7 - Grand Finale"
- Silversun Pickups - "There's No Secrets This Year"
- Slayer - "Chemical Warfare"
- Slipknot - "Psychosocial"
- Soundgarden - "Black Rain"
- Steve Vai - "Speeding"
- Stone Temple Pilots - "Interstate Love Song"
- Strung Out - "Calling"
- Styx - "Renegade"
- Sum 41 - "Motivation"
- The Cure - "Fascination Street"
- The Hives - "Tick Tick Boom"
- The Offspring - "Self Esteem"
- The Ramones - "Spiderman"
- The Rolling Stones - "Stray Cat Blues"
- The Runaways - "Cherry Bomb"
- The White Stripes - "Seven Nation Army"
- Them Crooked Vultures - "Scumbag Blues"
- Twisted Sister - "We're Not Gonna Take It"
- ZZ Top - "Sharp Dressed Man (Live)"

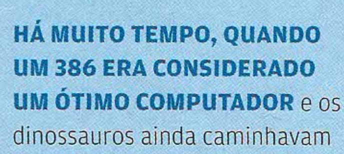






ETRIAN ODYSSEY III
THE DROWNED CITY

DO TEMPO EM QUE APANHAR DE MONSTROS ERA CONSIDERADO DIVERSÃO





HÁ MUITO TEMPO, QUANDO UM 386 ERA CONSIDERADO UM ÓTIMO COMPUTADOR e os dinossauros ainda caminhavam sobre a terra, jogos no estilo "Dungeon Crawler" ocupavam horas e mais horas das vidas de inúmeros jogadores.

Nestes games, o único objetivo era avançar por um labirinto, sobreviver a inimigos insuportavelmente fortes, recolher itens e equipamentos, e preparar-se para encarar muitos desafios. Wizardry e Eye of the Beholder são exemplos pioneiros.

O tempo passou, novos jogos surgiram, e exceto pelos fãs mais obsessivos e colecionadores hardcore, a comunidade gamer esqueceu quase que completamente deste gênero. Mas a produtora Atlus, que parece não ter medo de fracassos, relançou-o em 2007 com o game Etrian Odyssey, que chamou bastante atenção e conseguiu tirar os Dungeon Crawlers do limbo. Com sua dificuldade brutal, labirintos massivos e a viciante necessidade de se desenhar os caminhos percorridos em um mapa fazendo uso da Stylus, o game conquistou um bom número de seguidores e terá sua terceira versão.

A história se passa em uma cidade marítima chamada Armoroad, que no passado prosperou com grandes avanços científicos. Um grande terremoto destruiu parte da cidade e o centro dela desapareceu. Hoje, uma fenda surgiu no local da catástrofe e aventureiros do mundo inteiro arriscam suas vidas em busca dos tesouros perdidos dentro do labirinto que um dia fora a cidade, na esperança de conseguirem glória, fama e fortuna.

A jogabilidade de Etrian Odyssey III permanece imutada em relação

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Lançamento: 21 de setembro
Expectativa: Alta



NÃO SE ENGANE com esse visual todo colorido: o game é para hardcores!

aos games anteriores da série: o jogador deve escolher os personagens em seu grupo usando como base os arquétipos disponíveis, para então explorar os enormes e complexos labirintos que o jogo apresenta.

Serão dez novas classes iniciais para o jogador escolher, como Ninja, Bucaneer, Farmer e Gladiator. Logicamente, todas estas classes podem ser evoluídas com o tempo, mas o jogador deve escolher sabiamente o que priorizar em cada personagem. Isto cria um elemento de estratégia inédito à saga.

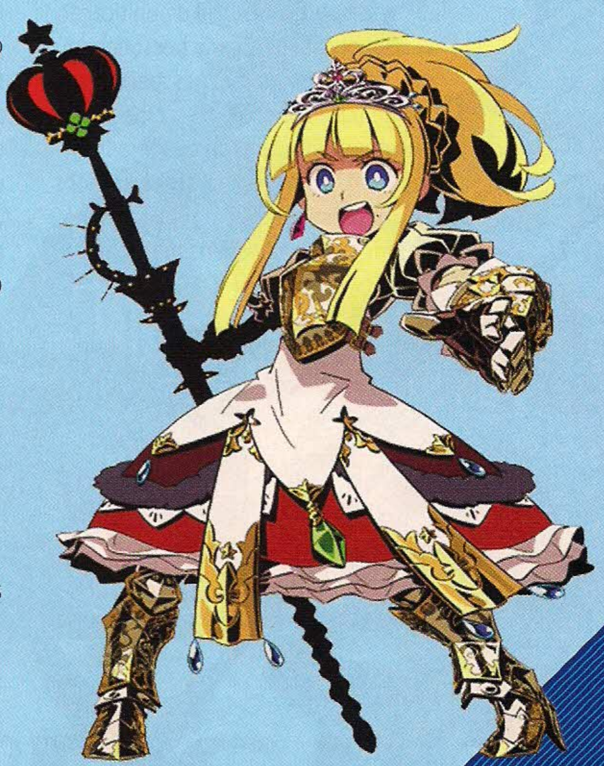
Outra novidade são os Limit Skills, habilidades que são independentes da classe de seus personagens e podem ser equipadas à vontade por diferentes membros do grupo. Em momentos específicos durante a batalha, ele pode utilizar todos os Limit Skills disponíveis contra os inimigos, podendo até mudar o rumo de uma batalha.

E desta vez, os labirintos subterrâneos não são seu único desafio: é possível conseguir um barco no cais local e desbravar os oceanos com ele. Mesmo em alto-mar, o mapa funciona da mesma maneira.

Existem diversos perigos no oceano, como correntezas e ataques de navios piratas. Também é possível pescar quando estiver em alto mar, para depois vender os peixes conseguidos ou trocá-los com outros personagens ao longo da aventura. O combate não terá mudanças e continuará mesmo a depender de uma boa dose de estratégia e habilidade.

Definitivamente, Etrian Odyssey III - The Drowned City não é um game para todos os jogadores. Como os demais games da série, ele está sendo desenvolvido com um público muito específico em mente, que curte jogos difíceis e exigentes, que requerem horas e mais horas para serem dominados.

Pessoas que tem preferência por usar o DS em partidas rápidas no ônibus ou durante a hora do almoço no trabalho talvez não se interessem por este game. Jogadores obstinados, que gostam de um grande desafio e que planejam passar horas e mais horas colados no portátil certamente terão em mãos uma excelente diversão. E claro, jogadores velhacos de Wizardry poderão relembrar os bons e velhos tempos, quando ter a bunda chutada impiedosamente por horrores ocultos em labirintos era o máximo da diversão. NW



PREVIEW

Wii

SAMURAI WARRIORS 3

PREPARE-SE PARA UM GAME NO QUAL DAR UM TEMPO PARA RESPIRAR NÃO É OPÇÃO!

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Tecmo Koei
Gênero: Ação
Lançamento: 27 de setembro
Expectativa: Média

PROMETIDO PARA O FIM DE SETEMBRO DESTE ANO, A TERCEIRA VERSÃO DO GAME DE GUERRA sobre figuras históricas do Japão, criada pela desenvolvedora Omega Force e publicada pela Tecmo Koei, chegará exclusivamente a seu Wii com espadas, lanças e outras armas.

Em Samurai Warriors 3 (Sengoku Musou 3 no Oriente), o jogador poderá controlar cerca de 35 samurais em batalhas épicas contra centenas de inimigos que vão encher a tela da sua TV. Cada um dos samurais controláveis darão ao jogador diferentes perspectivas sobre a história da unificação japonesa, pois cada personagem possui um motivo pessoal diferente para batalhar. A escolha passará por guerreiros rápidos – porém mais fracos –, lutadores pesados que têm ataques devastadores e alguns personagens mais balanceados. Alguns cavalgarão para derrotar os inimigos, outros farão todo o percurso de sua história a pé. A escolha caberá ao jogador que terá muitas horas de gameplay para conhecer a motivação de cada personagem até encontrar o seu favorito.

O estilo deverá seguir o popular Dinasty Warriors (já que Samurai Warriors é algo como um spin-off): você percorrerá arenas de batalha contra diversos tipos de inimigos diferentes até enfrentar ao final o general do exército. Haverá também missões diferentes, que não se resumirão a apenas matar e empilhar. O game possuirá muitos elementos de RPG: seu personagem crescerá conforme luta, ganhando pontos de experiência. Sua habilidade com a arma também evoluirá e, ao final de cada missão, o jogador receberá uma nota que entrará em um sistema de ranking.

No Wii havia o medo de haver lags ou bugs por causa da quantidade enorme de personagens na tela, mas aparentemente esse problema será inexistente, pois todos os vídeos divulgados pela produtora apresentam muitos adversários, golpes especiais, e nada de lentidão no gameplay. A jogabilidade será com Wii Remote + Nunchuk, mas há rumores de que um Classic Controller especial (assim como em Monster Hunter Tri) poderá ser lançado no Ocidente.

Por ser um game de Wii, a presença de um mini-game é óbvia. Baseado em um clássico da Nintendo chamado Nazo no Murasamejo, lançado em 1986, o jogador vagará no castelo Murasame, e mais quatro outros de cores diferentes, e enfrentará inimigos e um chefe.

Samurai Warriors 3 promete afiar a espada do seu Wii Remote! NW


AÇÃO é o que não vai faltar!

PREVIEW

3DS

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

POUCAS INFORMAÇÕES, MUITAS ESPECULAÇÕES E TONELADAS DE EXPECTATIVA!

É UM POUCO DIFÍCIL FALAR SOBRE RESIDENT EVIL: REVELATIONS, pois pouquíssimas informações foram liberadas a seu respeito. Tudo que temos até o momento é um trailer mostrado na E3 e uma tonelada de especulações.

Ok, os protagonistas são Jill Valentine e Chris Redfiled, que se encontram em um grande navio que aparentemente está perdido em meio a uma tempestade marítima. O objetivo dos dois é um misterioso homem amarrado dentro da embarcação, cuja mera presença é o suficiente para fazer Jill e Chris voltarem suas armas um contra o outro, e então... nada mais é revelado e somos obrigados a comer nossos chinelos por causa da ansiedade.

Keiji Inafume afirmou que o game é uma história totalmente original, criada exclusivamente para o 3DS. Pelo visual dos personagens (Jill voltou a ser morena e Chris ainda está do tamanho de uma geladeira), podemos deduzir que ela se passa em algum momento depois de Resident Evil 5, talvez até mesmo como um prolongamento de sua história.

Outra especulação que é um enorme tiro no escuro é a presença de Hunk, o "Quarto Sobrevivente" de Resident Evil 2. Um personagem razoavelmente parecido com ele dá as caras no trailer por um segundo. Talvez após tantos anos nos bastidores da franquia, Hunk se torne um personagem oficial da saga, o que seria bem bacana, considerando o status Cult que ele tem entre os fãs.

Mas o fator que mais chama atenção no game é seu visual. Resident Evil: Revelations faz uso da Engine MT Framework, desenvolvida pela Capcom e que foi usada em Resident Evil 5 e Devil May Cry 4, entre outros jogos. O mero fato do 3DS ser capaz de processar gráficos que pouco devem aos consoles maiores e mais potentes disponíveis no mercado é incrivelmente impressionante.

Considerando que toda a informação disponível sobre este game consiste de dois parágrafos de texto, um minuto de vídeo, e que sequer foi dada uma data de lançamento, é certo afirmarmos que ele ainda se encontra em uma fase embrionária de produção. A única outra certeza é que muita gente comprará um 3DS apenas para jogar Resident Evil: Revelations no dia de seu lançamento.

Por hora, só nos resta esperar novas informações por parte da Capcom e terminar de comer nossos chinelos... NW

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Alta

RESIDENT EVIL® REVELATIONS

POR QUE SERÁ que Jill e Chris se tornam inimigos?

ANIMAL CROSSING

POSSIBILIDADES INFINITAS NO GAME QUE SERÁ VÍCIO NA CERTA!

A SÉRIE É UM SUCESSO DESDE QUE O PRIMEIRO título, para GameCube, veio em 2002 para o Ocidente. Concebido pelo gênio Shigeru Miyamoto e com versões para Nintendo DS e Wii, a série se tornou uma das principais franquias da Nintendo, e era quase obrigatório que o mundo colorido dos animais falantes viesse para o 3DS.

Mas se você pouco sabe sobre Animal Crossing, a gente explica: a série é de simulação, cujos elementos lembram The Sims e Harvest Moon. O jogador tem uma vida virtual em um pacato e meigo vilarejo repleto de animais antropomórficos (que falam, andam sobre duas patas e até fazem café!). O objetivo do jogo é simplesmente viver um dia-a-dia de faz-de-conta: trabalhar para pagar sua casa, socializar com os outros habitantes da vila, realizar atividades cotidianas através de minigames, colecionar as centenas de itens disponíveis e qualquer outra coisa que der vontade. É o típico jogo que não tem fim e vicia muito!

A própria Nintendo define Animal Crossing como um game de comunicação, o que faz bastante sentido: afinal, o grande charme aqui fica por conta da interação com outras pessoas e com o próprio jogo. Para variar, a Big N acertou em cheio ao criar um mundo virtual tão dinâmico quanto a realidade, em todas as suas sutilezas e complexidades. Suas ações afetam a cidade inteira e a "vida" dos outros jogadores; a inteligência artificial do game ajuda a criar uma intricada rede de relacionamentos com os seres da vida fictícia; e a sincronia com o tempo real – isto é, o game continua "vivendo" mesmo com o console desligado – traz velocidade ao jogo.

Quanto mais o jogador interagir, usar a criatividade e se dedicar ao jogo, mais complexo e profundo ele se tornará. Se foi no Nintendo DS que a série encontrou o melhor lugar para desenvolver os fatores comunicação e multiplayer, imagine então o nível que Animal Crossing poderá atingir no 3DS, com sua avançada tecnologia wireless, que permitirá que o portátil troque dados com outros 3DS e com a internet mesmo em modo de suspensão.

Assim como todos os títulos anteriores, Animal Crossing para o 3DS não deve trazer grandes inovações, além das que virão intrínsecas ao novo sistema, como as melhorias gráficas, o efeito 3D e novas possibilidades de jogabilidade. O que sabemos é que o jogador será colocado no papel de prefeito da cidade, ao invés de um simples morador da vila como nos games antecessores, e isso com certeza trará muito mais emoção à pacata vidinha virtual.

Mesmo sem termos maiores informações, de uma coisa já podemos estar absolutamente certos: Animal Crossing nunca será tão viciante quanto no 3DS! NW

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Simulação
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Alta

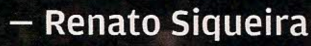




CUIDADO com suas dívidas a Tom Nook, o dono da loja da cidade!

OS PAIS DE OTHER M

Tudo aquilo que você queria saber dos produtores de Metroid: Other M, mas não tinha como perguntar



— Renato Siqueira





DA ESQ. para dir.: Yosuke Hayashi, Renato Siqueira e Yoshio Sakamoto

Other M combinou o melhor da Nintendo com o melhor do Team Ninja e nos deixou tão empolgados que tínhamos que falar com os produtores Yoshio Sakamoto (Nintendo R&D1) e Yosuke Hayashi (Tecmo Team Ninja). O papo você confere nestas imperdíveis cinco páginas!

NW: Quando vocês estão pensando em um game, o que é que fazem primeiro?

Yoshio Sakamoto: Para responder isso primeiro pensamos: "Que tipo de jogo estamos fazendo?" Por exemplo, se for um novo game em uma série já existente, é necessário entender particularmente qual é o tema desta nova aventura. Em games como as séries Metroid e Wario, nos quais trabalho, você deve conhecer bem tudo o que já foi feito e pensar no que será adicionado. Você não pode fazer a mesma coisa todas as vezes, pois tem que pensar em novos elementos que surpreenderão as pessoas. Agora, se você não está preso a isso e vai criar um game totalmente novo que não tem um passado estabelecido, ainda assim é preciso ter um pro-

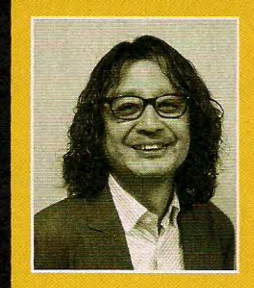
cesso parecido, quando você pensa em algo que nunca foi feito antes. Definir o tema e trabalhar com estes elementos é o grande desafio para os produtores de jogos.

Quanto tempo demorou o processo de produção de Other M? Foi o mesmo de outros games da série?
YS: Em 2007 fomos apresentados ao pessoal da Tecmo e a partir daí começamos a pensar neste projeto. O estilo e o cenário, obviamente, foram pensados depois deste ponto. Agora, se formos falar sobre o conceito do game, eu venho pensando nele desde 2006.

E por que a Tecmo?
YS: Quando pensava no tipo de Metroid que eu queria criar, me dei conta de que precisava de diferentes áreas de conhecimento. E a Tecmo combinou perfeitamente porque eles sempre pensaram em controles que poderiam ser usados em jogos de ação. E nós descobrimos que a ideia que tínhamos era bem próxima. Será que era o nosso destino, Hayashi? [risos]

Yosuke Hayashi: Eu fiz muitos games de ação no passado e vários deles usavam muitos botões, então na primeira vez que fui conversar com o Sr. Sakamoto, ele me desafiou a criar os movimentos de um game de ação usando o menor número de botões possível.
E assim o próximo passo foi pensar em como poderíamos aprofundar aquela ideia usando o esquema de botões do Wii Remote. E como já havíamos feito games com muitos botões, talvez simplificar tudo fosse o próximo passo. E esse era um desafio que deveríamos aceitar.

YS: E eu fiquei muito feliz em saber que a equipe da Tecmo aceitou a ideia e passamos a pensar juntos no projeto.



"As pessoas tem a impressão de que controles simples na verdade correspondem a games ruins. E esse é o verdadeiro desafio de um produtor! Fazer com comandos simplificados um game que será aproveitado por todos"
— Yoshio Sakamoto

Sendo o Wii Remote um controle tão inovador, como foi esse processo?
YS: É claro que o Wii nos apresenta muitas oportunidades para criar um autêntico gameplay usando controle de movimento e eu poderia ter usado muito dessa capacidade, mas em Other M queríamos usar isso de uma maneira diferente.

YH: Falando do Wii, como podemos definir... Existem muitas possibilidades, mas neste caso pensamos que ao usar controles mais simples, tanto quem joga Metroid há tempos como quem nunca jogou poderá curtir esta nova aventura.

Devo confessar que não sabíamos exatamente como iria funcionar essa mudança de jogabilidade, ângulos de câmera e movimentos frenéticos de Samus durante a ação usando apenas o Wii Remote. Se isso não fosse muito bem feito o game correria o sério risco de ser uma bomba. Mas, testamos e ficamos impressionados com a velocidade do gameplay e



de como tudo parece estar integrado harmonicamente na tela.

YS: Nossa, muito obrigado. Na verdade, nós não ouvimos muito a opinião de quem jogou, mas estamos ávidos por saber a resposta dos fãs. Existem maneiras diferentes de abordar a produção de um game para o Wii e ocasionalmente alguns comentários negativos sobre como um jogo deve ser e para quem deve voltar-se acabam afetando a opinião dos demais, mas no geral todos querem aproveitar um bom game. As pessoas tem a impressão de que controles simples na verdade correspondem a games ruins. E esse é o verdadeiro desafio de um produtor! Fazer com comandos simplificados um game que será aproveitado por todos.

E sobre a história, quando começaram a pensar nisso? Como ela se integra a tudo que foi implementado?

YS: Ah, sobre isso é uma longa história! [risos]
Começamos a pensar no enredo há uns 5 anos, em 2005. Mas naquela época Other M era apenas uma ideia. Nós tínhamos alguma noção de onde se passaria, mas o desenvolvimento acabou surgindo depois. Conhecíamos bem o universo de Metroid que foi desenvolvido durante muito tempo em vários games lançados para os consoles da Nintendo, mas desta vez queríamos trazer a história e a ação em um mesmo patamar. Por isso tivemos que avançar o gameplay e o enredo ao mesmo tempo e mantê-los no mesmo nível sem nunca negligenciar um ao outro. Além disso, estes fatores teriam que ficar conectados enquanto os jogadores estivessem inseridos na aventura, para que tivessem uma boa experiência. E acho que conseguimos fazer isso.

Mas quando foi que você sentiu que tinha que fazer uma coisa assim? No geral, as boas ideias chegam sempre quando menos se espera!

YS: Sim, pequenas ideias realmente aparecem quando menos se espera e conectando-as é que percebemos se elas darão certo ou não. Ideias aparecem a todo momento na nossa vida diária, enquanto estamos comendo, tomando banho, relaxando, etc. Agora, sinceramente, eu não me lembro o que eu fazia quando surgiu a ideia de criar Other M! [risos]



A AÇÃO eletrizante nunca vista no Wii foi criada pelos dois produtores

E o que você acha das novas tecnologias? Será que o gamer está mudando por causa delas?

YS: Como eu comecei a fazer games na época do NES, realmente as coisas mudaram muito daqueles tempos para cá. Se formos comparar com os gráficos 8-bit que costumávamos jogar, os games atuais parecem filmes. Mas o sentimento de jogar e aproveitar um game nunca mudou. Pode-se receber um impacto tremendo de apenas uma pequena ideia implementada em um game, por isso é preciso pensar muito em como suas ideias se manifestarão dentro do produto final, do jogo pronto. Nesse sentido a capacidade de nós (os produtores) nos expressarmos dentro de um game aumentou muito. Podemos fazer muito mais agora, por isso temos que nos preocupar em não cometer erros no processo de desenvolvimento.
E ficamos muito felizes porque existem tantas boas maneiras de se expressar usando o Wii Remote que temos muito com o que trabalhar. Agora em relação aos gamers estarem mudando, talvez essa seja apenas a minha opinião pessoal, mas no começo de tudo havia uma relação muito especial que tínhamos com os gamers. Nós incluíamos todos os tipos de segredos e Easter Eggs para que as pessoas pudessem encontrá-los. Às vezes nem sabíamos se elas iriam mesmo achar aquilo ou colocávamos coisas que gostaríamos que elas não vissem. Mas a verdade é que elas encontravam tudo, testando e jogando novamente de maneiras diferentes. Havia assim uma "conversa", um contato, entre o produtor e o gamer. Tinha algo nestes segredos que eu queria dividir com o público, algo que eu queria mostrar. Tinha muito poder neste contato. Antigamente, havia uma pressão dos produtores para que os gamers encontrassem todos estes novos elementos escondidos, que davam personalidade à partida, mas hoje acho que posso dizer que essa situação se inverteu. Nós, os produtores, é que somos pressionados a criar coisas novas: os gamers querem que um jogo traga novas experiências para eles. E eu tenho que dizer que às vezes eu me sinto bem em estar em um dos lados dessa "conversa", porque há algo muito valioso nisso. E eu acho que o produtor de Ninja Gaiden também tem algo a dizer. [risos]

YH: Eu jogava os games do Sr. Sakamoto! [risos]
E tudo o que eu obtive e aprendi com estes games transformaram-se naquilo que eu gostaria de passar para a nova geração de jogadores. É difícil dizer como eu me sinto sobre o relacionamento entre produtores e gamers, mas algo que posso dizer com certeza é que nunca podemos olhá-los de cima para baixo, como se estivéssemos em uma posição superior. Precisamos aproveitar o processo do game em conjunto, criando um estilo que agrade a estes jogadores.



"Eu jogava os games do Sr. Sakamoto! (risos) E tudo o que eu obtive e aprendi com estes games transformaram-se naquilo que eu gostaria de passar para a nova geração de jogadores" — **Yosuke Hayashi**



CONTROLES simples e história bem complexa esperam por você!

Talvez os jogadores tenham ficado mais próximos dos desenvoldores com a internet. Se vocês produzirem um game ruim hoje, eles logo começam a reclamar.

YS: É, isso é verdade! E algumas vezes acabamos lendo coisas que não gostaríamos de ler [risos]. Quando nos deparamos com críticas como "esse chefe é estupidamente difícil para esta fase, isso não faz sentido", temos vontade de explicar para aquela pessoa porque aquele inimigo foi criado especificamente para ser mais difícil do que os outros. Explicar a ele as razões estilísticas e de design por trás de seu surgimento e porque a fluidez do game precisa que este adversário exista. Ao mesmo tempo, eu acredito que os games precisam ter característica própria, seu próprio poder de persuasão e ter a capacidade de falarem por si próprios.

Pensando nisso, vocês sofrem algum tipo de pressão da empresa na criação dos jogos? Os games atualmente são resultados de extensas pesquisas de mercado que dizem o que as pessoas devem gostar?

YS: Eu tenho que dizer que estou em uma posição privilegiada neste caso, porque a Nintendo confia no meu trabalho e me deixa fazer o que quiser. Então, eu não posso dizer que passo por toda essa pressão. Algumas vezes eu dou uma olhada na internet para saber o que andam especulando sobre o que devia produzir, ou como o próximo game deveria se parecer, mas a verdade é que eu trabalho no meu próprio ritmo. E este Metroid saiu exatamente como eu gostaria, e tivemos sorte de nos unirmos com o time da Tecmo. Nós também tivemos um outro parceiro que produziu as incríveis cenas que aparecem no game (Ryuji Kitaura da D-Rockets Co.), mas nada disso poderia ter acontecido sem o suporte da Nintendo. Eu certamente não conseguiria sem a ajuda da empresa. E não sinto de maneira nenhuma que meu trabalho depende da produção de games que tenham que vender mais de um milhão de cópias. Por isso estou muito feliz de estar nesta companhia e espero ainda poder trabalhar nisso por muito tempo.

E como vocês se sentem em relação à tecnologia 3D? Vocês acham que ela vai acrescentar muito?

YS: Quando pensamos na tecnologia 3D, temos várias ideias de como aproveitá-la, mas ainda não sei exatamente como proceder. Claro que teremos muitas possibilidades à medida em que esta tecnologia nos dá novos caminhos a percorrer. Eu acho que a melhor maneira de explicar isso é: eu gostaria de pensar em algo que, incluído em um game quando jogado, faça o jogador ter a sensação de "puxa, estou feliz que isso esteja em 3D". E ficarei muito feliz de criar algo desse tipo.

YH: O fato de eu ter escolhido trabalhar com games era porque queria trazer novas experiências para as pessoas. Então, eu posso dizer por esta perspectiva que o 3D vai definitivamente representar uma nova oportunidade de trazer todo o tipo de novas experiências para os games. E eu estou ansioso por isso. Mas como o Sr. Sakamoto disse, ainda é cedo para dizer como vamos explorar esta nova oportunidade, e como fazê-la essencial para o gameplay. E nos temos uma série de games que farão uso dessa tecnologia. E eu quero muito experimentá-los no futuro.

Você podem deixar uma mensagem para os gamers brasileiros e fãs de Metroid?

YS: Aos jogadores brasileiros, eu gostaria de dizer que quero muito que todos vocês tenham a oportunidade de jogar Metroid: Other M e possam sentir toda a experiência que esse game tem a oferecer. E espero não trair suas expectativas. Quero, sinceramente, que as pessoas que jogaram as versões de NES e SNES tenham a chance de jogar esta nova aventura. E eu gostaria muito de saber de vocês todas as experiências que tiveram com o game. NW

ENTRE PARA A COLEÇÃO.

Museu de Cera - 14/8 a 17/10.

Venha viver os túneis macabros inéditos, aberrações de cera e uma balada cheia de mistério. O Hopi Hari te espera para visitar a maior temporada de horror do mundo.

www.horadohorror.com.br

HORA DO HORROR

O MUSEU DE CERA

HOPI HARI

COMPRAKÍ • WWW.HOPIHARI.COM.BR • 0300 789 5566*

Foto meramente ilustrativa. * Custo de ligação local. O período da Hora do Horror é de 14/8 a 17/10.

ARC RISE FANTASIA

UMA VIAGEM À TERRA DOS DÉJÀ VUS



Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Ignition Entertainment
Desenvolvimento: Imageepoch / Marvelous Entertainment
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.5
Replay: 5.0
Nota Final:
6.5

SE VOCÊ JÁ JOGOU RPGS JAPONESES AO LONGO DOS ÚLTIMOS VINTE ANOS, tenho certeza que você irá encontrar alguma coisa em Arc Rise Fantasia que é incrivelmente familiar. Temos um estilo de arte e design de personagens similar aos jogos da série Tales; uma premissa e um sistema de batalha que lembram, respectivamente, Grandia 2 e 3; uma trilha sonora com a qual o compositor Yasunori Mitsuda ecoa o seu trabalho em Sands of Destruction; e uma dublagem que... bem, não se compara a nenhum jogo, pois nunca vimos um trabalho de voz tão ruim. Mas apesar de toda essa falta de originalidade, aqui e ali ainda vemos que partes destes elementos se combinam para criar algo interessante.

JÁ VI ISSO ANTES...

L'Arc é um mercenário a serviço do Império de Meridian e, em uma missão para destruir uma horda de dragões, é separado do seu grupo e salvo por uma misteriosa garota chamada Ryfia, que tem poderes misteriosos e que demonstra muito menos do que realmente sabe.

Sim, você já viu essa história antes em dezenas de outros RPGs japoneses mas, a favor de Arc Rise Fantasia, pode-se dizer que o personagem principal é um pouco diferente. Ele (quase) não age como um adolescente "emotificado", sempre reclamando das injustiças da vida: L'Arc tem uma postura mais particular, e questiona as motivações e as razões das coisas que acontecem na história. E mesmo os outros membros do grupo, apesar de serem bastante baseados nos estereótipos do gênero, ainda conseguem ter momentos em que oferecem algo de novo. A interação das diferentes personalidades do seu bando de heróis, junto com a história, que é genuinamente interessante, cria uma trama que vale a pena ser seguida até o final. No que se refere à narrativa, o único real problema é a dublagem.

UMA MISERÁVEL PILHA DE SEGREDOS

Normalmente, não considero as dublagens de jogos algo muito importante para os jogadores brasileiros: afinal, é uma outra língua, e nuances de expressões, sotaques e entonação não são tão aparentes para um não-nativo. Mas em ARF a

ADIVINHA: o amor é lindo!

dublagem é tão horrível que é perceptível até para quem não conhece muito o inglês: os atores recitam as linhas como se estivessem lendo um menu de restaurante, fazendo até os momentos mais dramáticos parecerem tão insinceros quanto um discurso de vereador. A sincronia labial é inexistente, e combinada com os trejeitos exagerados dos personagens, cria uma experiência surreal, como se estivéssemos vendo um show de marionetes. Em um gênero no qual um dos principais elementos é a exposição da história através de diálogo, esse nível de qualidade é inadmissível, e infelizmente, devido à falta de espaço, a dublagem japonesa não está disponível, como é costume nos jogos publicados pela Ignition Entertainment.

O outro elemento importante de qualquer RPG é o sistema de batalha, que é baseado em turnos, mas tem toques de estrategização. O seu grupo é composto de até 3 personagens controláveis e um convidado controlado pelo computador, e as ações de cada turno são divididas para cada um dependendo das suas decisões. Depois de decidir as ações, uma linha do tempo mostra a ordem em que as ações serão executadas, mas fatores como distância e tempo de carregamento de magias podem mudar essa sequência, bem como os movimentos dos inimigos, que podem acontecer ao mesmo tempo que os seus. Isso cria um elemento de incerteza, e apesar de ser confuso inicialmente dar ordens para todos os personagens, você pode criar estratégias para o seu grupo lutar automaticamente. É um sistema bem balanceado, e aliado às opções de customização de armas e magia, cria uma experiência interessante, mas não é recomendada para quem não tem paciência.

TALES OF ARC RISE SYMPHONIA

Como mencionei antes, a arte e os personagens lembram a série Tales of, mas não é um daqueles casos onde é semelhante apenas por ter estilo anime: a paleta de cores, o design de alguns personagens e até algumas armas são idênticas, tanto que, quando vi as primeiras imagens de Arc Rise Fantasia, achei que na verdade era um novo Tales of Symphonia, e que L'Arc era na verdade o personagem Lloyd dez anos depois. Sim, não é muito original de fato e, tecnicamente, os gráficos também não tem nada de muito impressionante. Apesar de ocasionalmente alguns ambientes serem intrincados e interessantes,



QUAL DOS DOIS tem a espada mais baitola?





a maioria das cidades, castelos e cavernas do jogo são sem graça e genéricos.

A música é digna de nota, mas não por boas razões. Yasunori Mitsuda fez um trabalho que se tornou lendário em jogos como Chrono Trigger/Cross e Xenogears, e a cada novo jogo que é anunciado como compositor, os fãs esperam algo que esteja no mesmo nível de brilhantismo. Infelizmente, em nenhum dos casos desde então ele fez algo interessante e Arc Rise Fantasia não é exceção: apesar de algumas músicas serem muito boas, como o tema principal e o tema de batalha contra os chefes, no geral a trilha sonora é pouco memorável. Assim, infelizmente, ficamos de novo na expectativa.

É fácil classificar Arc Rise Fantasia como mais um genérico RPG japonês, mas atrás de todo o seu derivativismo e sua dublagem ruim, existem lugares em que ele brilha. É quase uma paródia do gênero, pois a maioria dos clichê e convenções de mais de duas décadas são abordados, e até a dublagem horrenda lembra o trabalho de voz que tínhamos nos primórdios da era dos CD-ROMs em videogames. No mínimo, ele é mais interessante do que todos os últimos jogos da série Tales e, considerando a falta de RPGs japoneses no Wii, é uma boa pedida: se você é fã do desse tipo de jogo, abaixe o volume das vozes nas opções e aproveite uma aventura que, por bem ou por mal, engloba um gênero inteiro.

— Edson Kimura


METROID
Other M
Wii
METROID
Other M
LANÇAMENTO
31/08/2010
Only Games
NA ONLY GAMES VOCÊ ENCONTRA OS GRANDES LANÇAMENTOS





CHUTA que é macumba!

THE LAST AIRBENDER

DOBRE SEU DINHEIRO DE VOLTA NA CARTEIRA

MAIS UM FILME, MAIS UM JOGO BASEADO NELE. E assim como nos últimos lançamentos desse estilo, acho melhor irmos direto ao ponto. Sim, aparentemente esse é mais um game caça-níquel. E pior do que um jogo ruim baseado em um bom filme, The Last Airbender é um game ruim baseado em um filme igualmente ruim. Quando falamos de jogos que não são exatamente uma obra-prima, tentamos desesperadamente buscar por qualidades que o façam valer à pena. Nesse caso, é melhor desistir. Você não encontrará nada aqui, por mais que seja fã da saga de Aang.

O jogo segue a maior parte do tempo do ponto de vista do príncipe Zuko, que deve ser guiado através de cenários confusos e com objetivos que na maioria das vezes fazem pouco ou nenhum sentido. Coisa que só se agrava quando você percebe que a jogabilidade falha miseravelmente ao tentar imitar a vista em No More Heroes: combos sendo feitos com um botão de ataque e finalizações ativadas executando movimentos com o Wii Remote na direção indicada por uma seta. Por mais que você tente entrar no clima e se esforce para se sentir um verdadeiro dobrador do fogo, com uma jogabilidade tão pouco original – e muito mal implementada, diga-se de passagem –, a única sensação que você terá é a de tédio. Já os gráficos... Bom, basta dizer que também são tão ruins quanto o resto do jogo. Apesar de tudo, a THQ incluiu algo que pode, com um pouco de sorte, ser reutilizado em games mais interessantes: Challenges que exigem do jogador uma mudança de estratégia para que ele consiga matar um Boss de uma maneira completamente diferente da habitual, por exemplo. Enfim, se seu sonho de infância era ser um dobrador, esse game é uma excelente oportunidade de treinar suas habilidades. Dobre seu dinheiro e guarde-o de volta na carteira.

– Acauã Barreto

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Ação
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 4.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 3.0
Diversão: 4.0
Replay: 5.0
Nota Final:
4.0



apresenta

VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso absoluto em 2006, 2007, 2008 e 2009

Aguardem a 5ª Edição do maior evento da Game Music que o mundo já viu.

São Paulo

08 de Outubro - HSBC Brasil

Rio de Janeiro

10 de Outubro - Canecão

www.videogameslive.com.br

PATROCÍNIO







CO-PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO





APOIO

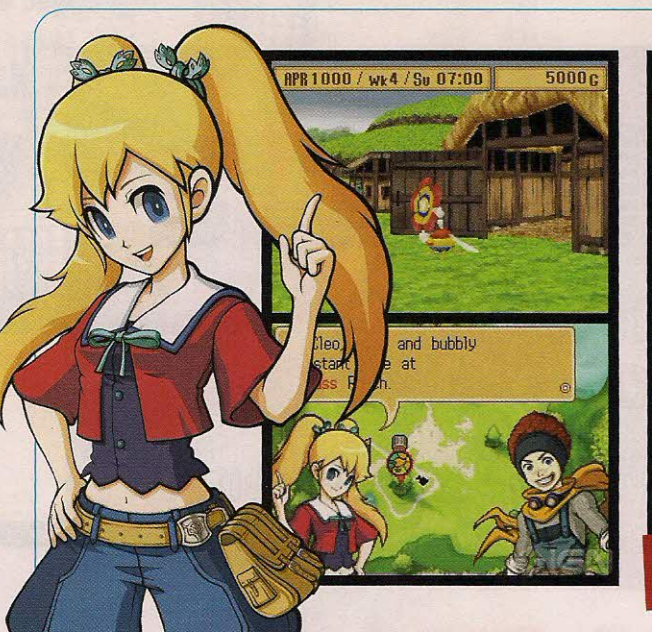


PROMOÇÃO











DE QUAIS RABISCOS saíram esses monstrinhos?



MONSTER RANCHER DS

CRIE MONSTROS DESENHANDO E FALANDO NO DS

FINALMENTE, MONSTER RANCHER RECEBE A versão ocidental do seu game para Nintendo DS, resgatando exatamente as características que fizeram a série ser um sucesso.

Monster Rancher DS é um game no qual você deve gerenciar a criação de monstros. É preciso alimentar, treinar, passear e, claro, lutar. Tudo acontece na região BOMBA, onde existe um rancho para criação do seu monstro. Você é um personagem que está começando no ramo de "criação de monstros", e cria o seu primeiro ao desenhar qualquer coisa na tela. Cada desenho gera uma criatura diferente.

Conforme o progresso, o jogo ensina truques para que o rabisco feito na tela de toque do DS gere criaturas secretas e mais fortes. Depois, ainda é possível dar vida a outras ao dizer palavras para o microfone do portátil. Ambas as soluções são extremamente divertidas e, por mais que pareçam aleatórias, possuem uma boa consistência lógica.

Com seu primeiro monstro criado (é possível ter vários, mas apenas gerenciar um por vez), é hora de aceitar a ajuda de Cléo, uma simpática, enérgica e misteriosa menina, que dá todas as dicas para o treinamento de sua criatura.

O sistema de gerenciamento no rancho é muito parecido com o dos primeiros jogos da série. Com variação de tempo semanal, cada tipo de treinamento fortalece um atributo do monstro, que pode ficar cansado após semanas de treino árduo. Campeonatos de luta são as grandes atrações, e são divididos em vários níveis (rank S a rank E), adequados ao desenvolvimento do seu bichinho.

O sistema de luta é muito interessante. Consiste em usar ataques que consomem pontos que crescem gradualmente conforme uma de suas habilidades. Existem poderes que podem ser usados de longa, média e curta distância. Esses parâmetros são definidos dependendo da posição dos monstros em um cenário, representado por um diagrama simples na tela inferior.

A grande sacada de Monster Rancher DS é criar vários monstros, combiná-los e ver quais são os resultados. É possível fazer isso com um amigo por meio da conexão wireless ou ainda online, via rede Wi-Fi.

Apesar do jogo ser muito divertido, há uma decepcionante instabilidade técnica. As artworks dos personagens são muito bem feitas, no entanto, os menus e cenários em geral são pobres. A qualidade dos modelos dos monstros em 3D também não surpreende, e os treinos poderiam ser baseados em minigames – pelo menos poderia ser uma escolha.

No geral, Monster Rancher DS é um jogo regular para quem nunca experimentou o gênero. Quem é saudosista, como eu, será extremamente divertido voltar a jogar com Suezo e todas as suas variações malucas.

— Lucas Patricio



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Tecmo Koei
Desenvolvimento: Cing
Gênero: Gerenciamento
Jogadores: 1-2 jogadores via wireless ou Wi-Fi

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:
7.5



REPARE na simpatia e beleza destes cantores!

JUST SING!

DESENCANE DO GAME E VÁ PARA UM KARAOKÊ DE VERDADE!

AVALIAR UM GAME DE KARAOKÊ NÃO É UMA TAREFA FÁCIL – afinal de contas, o que é importante em um game desse gênero? A quantidade e variedade de canções disponíveis? A qualidade do sistema de reconhecimento de voz? O design e a facilidade de navegação nos menus do jogo? O que importa, afinal?

Em Just Sing!, pelo menos, não precisamos esquentar muito a cabeça com isso: o jogo falha em quase todos os aspectos. A começar pelas escolhas pobres em termos de design. Nunca vi personagens tão inexpressivos e sem graça como nesse jogo. Os cenários também seguem a mesma linha. Agora imagine esses cantores sem-graça cantando em bares e casas de show totalmente desertas e ainda por cima dançando de forma tão ridícula que parecem ter aprendido as coreografias com as dançarinas do Faustão. Imaginou? Então já sabe o que verá na telinha do seu DS ao jogar Just Sing!, e não importa o tipo de música escolhida: o personagem dança até Amy Winehouse como se tivesse curtindo um som da Lady GaGa.

O modo carreira é uma piada de mal gosto: no horroroso menu, você tem de esperar emails de uma amiga chata com contatos para fazer os tais shows. O problema é que só é possível escolher entre três músicas! Imagine só se você não gostar delas? Não interessa, vai ter que escolher uma! E o pior é que elas se repetem nas fases seguintes, o que acaba desestimulando o progresso nesta modalidade.

No fim das contas, só resta o modo "Practice", no qual você pode finalmente escolher a música que quer cantar. Elas até que são variadas, apesar de ter vários cantores ou grupos que possuem duas músicas. O problema é que são apenas 18 canções, muito pouco para justificar a compra do jogo. Pelo menos, elas estão em boa qualidade e são cantadas pelos artistas originais.

O reconhecimento de voz pelo microfone do DS surpreende, mas para quem quiser mais precisão pode usar o headset que acompanha a embalagem do game.

O grande problema, no entanto, está no próprio conceito do jogo: Karaokês são divertidos quando a galera está reunida, e não quando se está cantando sozinho. Se a música faz as pessoas ficarem mais próximas (pelo menos é o que Madonna diz), qual o sentido de cantar sozinho olhando para uma telinha pequena?

— Bruno Lazzarini

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Conspiracy Entertainment
Desenvolvimento: Engine Software
Gênero: Musical
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 5.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 2.0
Replay: 1.0
Nota Final:
5.0



CUSTOMIZE o seu pinguim apenas mudando a cor dele. Uau!

CLUB PENGUIN:

ELITE PENGUIN FORCE: HERBERT'S REVENGE

SÓ JOGUE SE NÃO TIVER ACESSO À INTERNET

NÃO TÃO FAMOSO POR AQUI, CLUB PENGUIN é um jogo de PC MMO que é a maior febre entre a criançada ao redor do mundo. Só para ter uma ideia do tamanho do seu sucesso, sua desenvolvedora – a Club Penguin Entertainment – foi comprada por muitos e muitos milhões de dólares pela Disney.

O universo de Club Penguin é cativante e simples, e pode ser conhecido no site oficial. Desenvolvido para uma público entre 6 e 14 anos, com a intenção de criar uma rede social virtual segura para crianças, o game traz avatares pinguins que moram em uma ilha polar chamada Penguin Island, com instruções e controles de fácil assimilação.

Club Penguin: Elite Penguin Force: Herbert's Revenge é, portanto, um game baseado no massivo multiplayer, assim como Ragnarok DS está para Ragnarok Online. Na verdade, esta é uma comparação exagerada, pois Ragnarok DS consegue ter algo de original, enquanto CP: Herbert's Revenge é quase um port – mas com menos recursos que a versão original.

Aqui, os mapas, o enredo, os personagens, praticamente tudo é igual ao MMO (até mesmo o cursor do mouse aparece aqui), exceto o fator multiplayer e as amplas possibilidades de customização, que são justamente as características mais divertidas na versão de PC de Club Penguin.

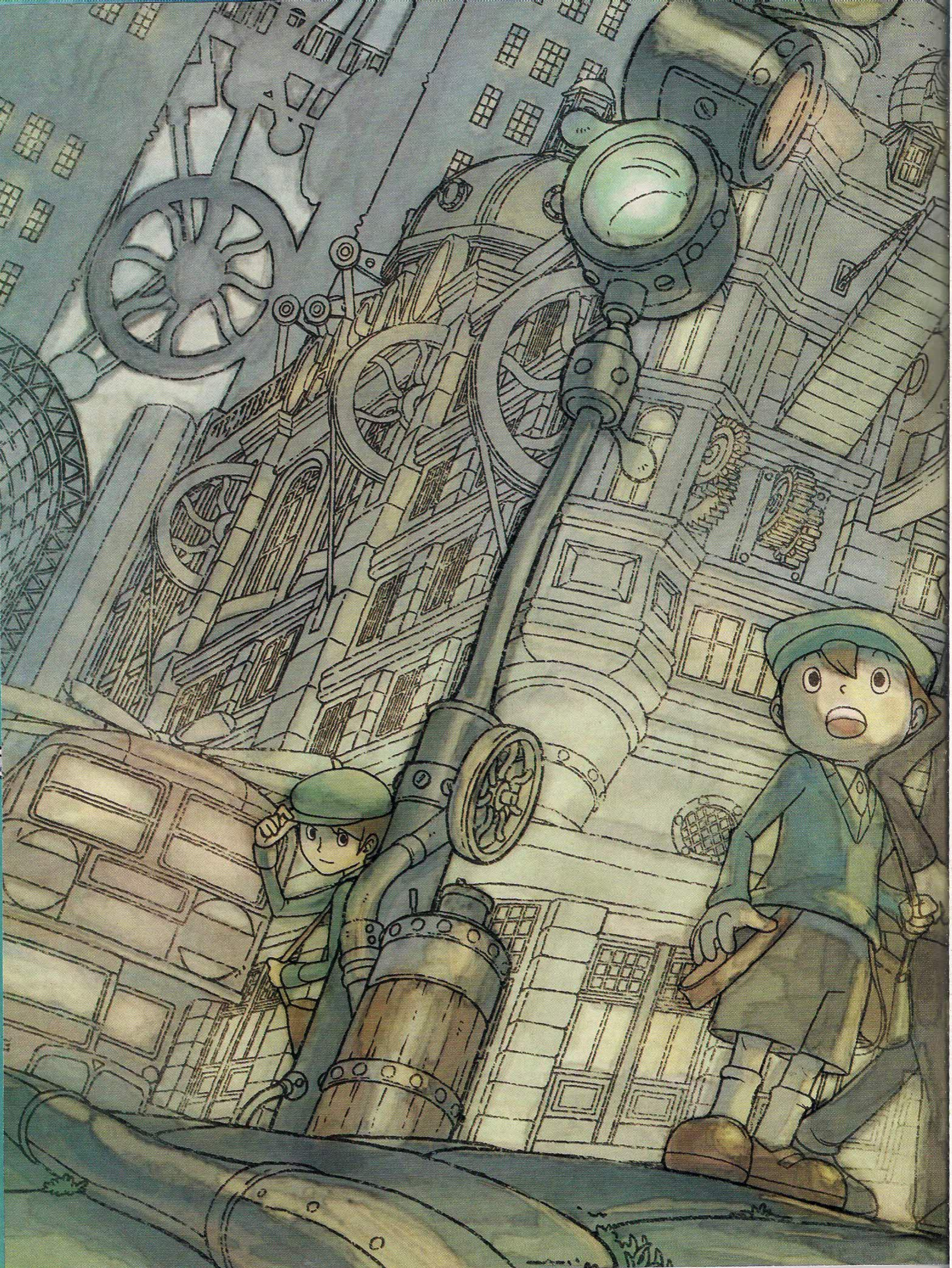
Quem não é fã do site vai ter nas mãos um joguinho infantil, estilo aponte e clique, com gráficos simples, jogabilidade com vários defeitos e uma história bem rasa. Já quem gosta da versão online poderá curtir brincar com o avatar pinguim no DS. O jogador encarna um agente da Elite Penguin Force, o grupo secreto que zela pela segurança de Penguin Island, e precisa passar por várias missões para deter o urso polar Herbert e seu comparsa caranguejo Klutzy. Porém, mais da metade das missões está disponível no site, o que torna a versão de DS sem sentido. A única vantagem aqui fica nas moedas colecionáveis, que podem ser usadas no site.

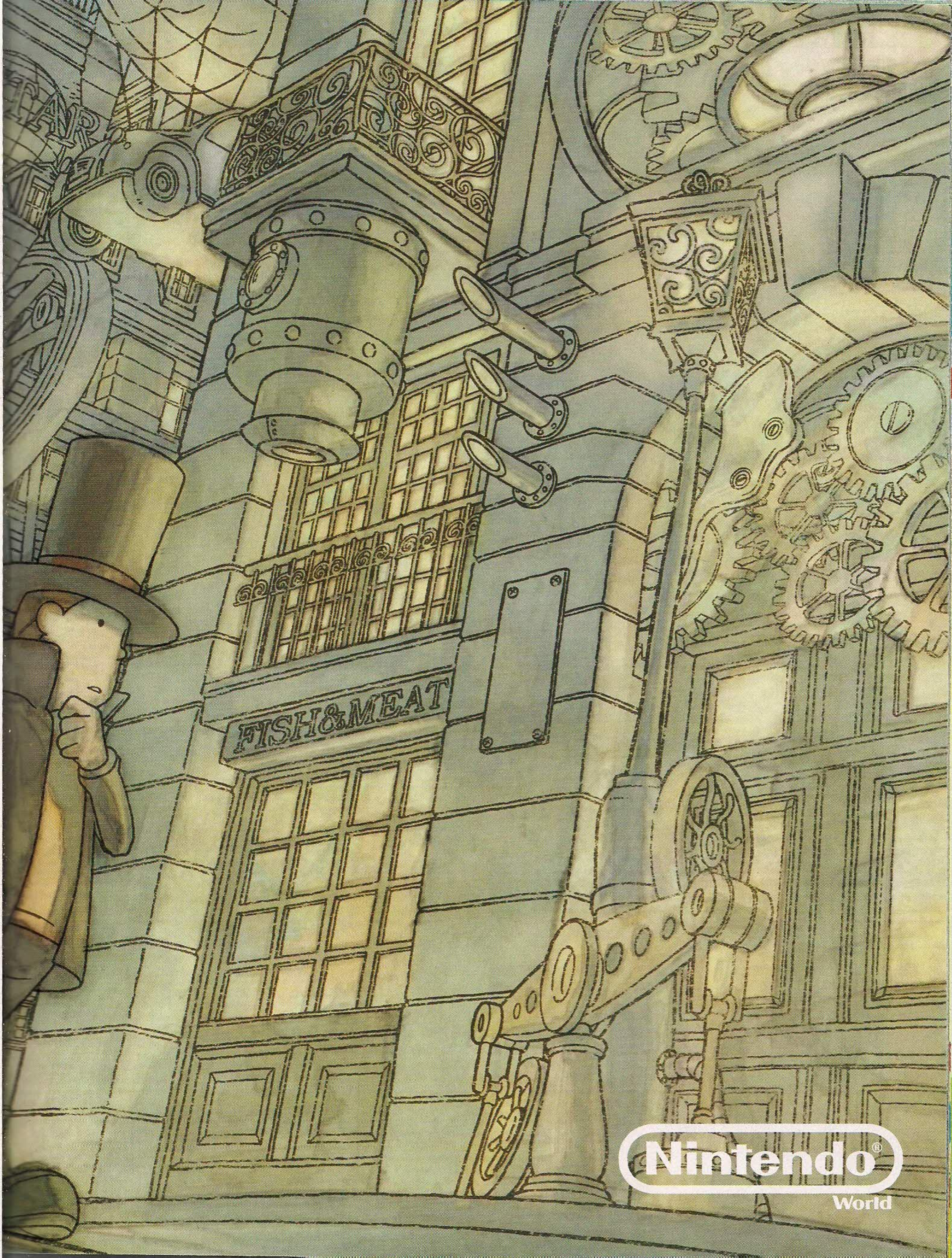
Ou seja, se você quiser encontrar um jogo de DS para seu filho, irmãozinho ou qualquer pessoa que tenha menos de 14 anos, este seria uma boa pedida. Seria, porque o jogo não foi traduzido para o português (a não ser que seu irmãozinho seja um prodígio em língua inglesa, as crianças de hoje em dia aprendem tão rápido...), ao contrário da versão online, que também é muito melhor e mais completa.

— Natalie Seki

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: 1st Playable
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 6.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
5.0




FISH&MEAT
Nintendo®
World


Nintendo®
World



NOVO tamanho NA FAMÍLIA.

XL

93% LARGER SCREEN

NINTENDO DS Lite

POWER

X A Y B

START SELECT

Agora em nova cor azul escuro.

- Telas 93% maiores do que o Nintendo™DS Lite.
- Duas câmaras.
- Maior ângulo de visão.
- Caneta tátil maior e mais cômoda.
- Conexão Nintendo Wi-Fi.
- Aplicativos pré-instalados.

BRAIN AGE™ *Express:* Math

BRAIN AGE™ *Express:* Arts & Letters

Photo Clock









TIRE SUAS FOTOS





ESCUTE SUAS MÚSICAS



COMPRE JOGOS ONLINE



MULTIPLAYER SEM FIO



BATE-PAPO ATRAVÉS DE TEXTOS E DESENHOS



É ótimo ser GRANDE!

www.nintendoDSi.com/

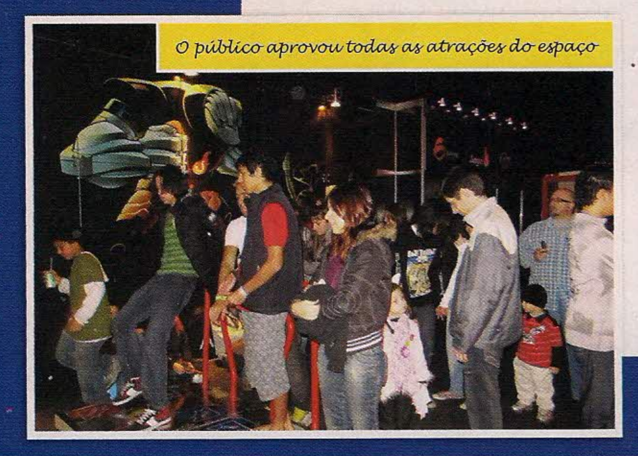
MUNDO SAGA

Mais de 60 mil pessoas ficaram de queixo caído com quase 2km² de atrações e conteúdo de primeira

A Saga (School of Art, Game and Animation) elevou o conceito de como montar uma experiência interativa em um evento de entretenimento no Brasil. Durante o SP Game Show, que aconteceu em conjunto com o Anime Friends, nos dias 9 a 11 de julho e 15 a 18 de julho, o Mundo Saga foi o dono da festa com um estande de 1800m² repleto de atrações.

Foram mais de 60 mil pessoas que passaram pelo espaço da escola durante os sete dias de evento. E não faltaram atrações para manter essa galera animada. Para Bruno Julião, visitante do estande, o Mundo Saga "estava muito profissional e completo, digno de uma E3". E a comparação com o maior e mais glamuroso evento de games do mundo não foi exagero. Toda a estrutura foi inspirada no evento americano. O resultado foi uma decoração impressionante, que fazia todos os visitantes arregalarem os olhos ao passear pelo local.

Alessandro Bomfim, CEO da Saga, enalteceu o comprometimento com a qualidade e o conteúdo. "Quando nós construímos a ideia desse estande, queríamos que as pessoas entrassem e tivessem o que fazer, opções para se divertirem. Não adiantava criar só um local enorme sem nenhuma atração. Conteúdo de qualidade foi exigência", disse.


O público aprovou todas as atrações do espaço

Parceria de sucesso

E diversão foi o que não faltou. O Mundo Saga foi realizado em parceria com duas importantes empresas que apostaram na ideia e tiveram grande contribuição ao sucesso: Gamemaxx e UZ Games. Ambas preencheram o Mundo Saga com conteúdo de primeira. A Gamemaxx colocou 35 computadores para

as pessoas jogarem o MMO Cabal Online e ainda experimentarem sua versão em 3D, algo inédito no gênero. A UZ Games tratou de disponibilizar os últimos lançamentos do mercado e os mais badalados games - 30 televisores de 42 polegadas estavam espalhados pelo estande, ligados aos consoles PlayStation 3, Wii e Xbox 360. A galera pode jogar o quanto quisesse, à vontade.

Ainda pensando na diversão para todos os visitantes, o Mundo Saga também tinha máquinas de pinball, *Dance Dance Revolution*, fliperamas e até mesmo uma que media a força do soco – sucesso absoluto! Dessa forma, quem queria jogar lançamentos como *Super Street Fighter IV* ou *God of War III* (zerado por quatro vezes durante o evento!) podia se deliciar, e depois relaxar nas máquinas mais tradicionais e jogar, por exemplo, uma boa partida de *Metal Slug* no Arcade. Mais eclético impossível.

Mais conteúdo

E como conteúdo era mesmo a prioridade, um auditório foi montado dentro do estande para abrigar cinco palestras diárias de Rogério Felix, coordenador do curso Playgame, que falou sobre o curso de desenvolvimento de games em 3D, etapas, habilidades, técnicas e conteúdo. Ali perto, estava acontecendo uma demonstração ao vivo de esculturas, onde professores da Saga esculpiam modelos que depois se tornariam personagens e cenários em 3D – uma das disciplinas ensinadas no curso Playgame.

Aqueles que acham que aprender a desenvolver um game é algo de outro planeta foram surpreendidos com a galeria dos alunos, que montaram um pequeno laboratório onde os visitantes podiam testar os jogos desenvolvidos em apenas alguns meses de curso. Muitos daqueles alunos tiveram o primeiro contato com a escola justamente no Mundo Saga do ano passado, e logo depois começaram a cursar o Playgame.

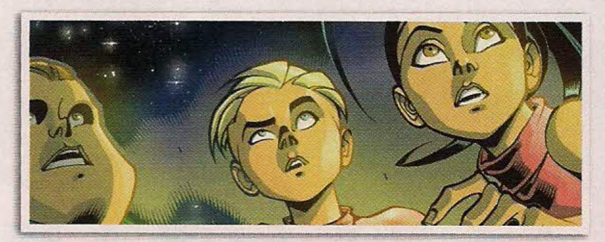
"Gostei da iniciativa da escola e da coragem dos alunos de verem seus jogos sendo testados ali na frente deles, e ainda trocarem uma ideia sobre a experiência", disse o visitante Guilherme Sagas, que logo após conferir os jogos produzidos pelos alunos, foi assistir a palestra do Rogério Félix. Será que ano que vem vamos vê-lo apresentando seu próprio game no Mundo Saga?

No centro do estande existia o estúdio da TV Saga, onde vários convidados, membros do mercado, foram dar entrevistas e falar sobre games, impostos, arte, animação, 3D e suas carreiras. Esse conteúdo será disponibilizado em breve no site da Saga (www.saga.art.br), portanto, fique de olho.

O saldo final do Mundo Saga foi extremamente positivo. Os vários elogios feitos durante e depois do evento só reforçaram uma certeza: para se fazer algo desse nível, é preciso estar comprometido com a qualidade e com o conteúdo. E isso o Mundo Saga teve de sobra.

O que será que a Saga vai preparar para 2011? "Após executar esse espaço maravilhoso, só penso em uma coisa: como superar esse sucesso? Esse é nosso próximo sonho, e vamos em busca dele", prometeu Alessandro, já deixando claro que você pode aguardar ansiosamente para o que virá no futuro.

E se você não conseguiu visitar o Mundo Saga, não deixe de conhecer a escola que está fazendo o sonho de muitos jovens se tornar realidade. Agende uma visita e vá conhecer a unidade mais perto de sua casa e descubra finalmente qual é a sua saga.





HQ DIGITAL DA SAGA

Um enorme painel fez muito sucesso no Mundo Saga. Nele, os personagens Talles, Argos e Íris foram protagonistas de muitas fotos. Esses três são os personagens da Saga que acabaram de ganhar uma revista em quadrinho digital. Para conferir a primeira aventura, basta entrar no site da saga (www.saga.art.br) e clicar no banner. No blog (www.saga.art.br/blog), existe uma matéria com os bastidores da criação da HQ, com uma entrevista superbacana com o desenhista responsável.



DE VOLTA PARA O FUTURO!

Professor Layton and The Unwound Future reúne enigmas e histórias de viagem no tempo
– Edson Kimura



DR. ALAIN é o responsável pelo acidente com a máquina do tempo em Londres

Em pouco mais de dois anos, Professor Layton saiu praticamente do zero para se tornar uma das séries originais mais famosas atualmente. A sua perfeita implementação de quebra-cabeças junto com personagens pitorescos, música distintiva e histórias que são emocionantes criou um universo cativante para pessoas de todas as idades.

Professor Layton and The Unwound Future começa com uma nota intrigante: Layton recebe uma carta assinada pelo seu sempre presente ajudante Luke. Mas o interessante não é necessariamente o remetente e sim quando a missiva foi escrita: o autor da carta diz que está escrevendo de 10 anos no futuro, e pede ajuda ao professor para salvar a cidade de Londres, que será envolvida pelo caos. Depois de discutir a veracidade da carta, o professor e Luke têm um flashback de uma semana atrás, quando uma exibição pública de uma suposta máquina do tempo aconteceu. Como aprendemos com Chrono Trigger, máquinas do tempo nunca foram úteis para preservar a harmonia em jogos de videogame; e assim, um acidente que envolve o inventor da engenhoca e o Primeiro-Ministro da Inglaterra dá início a mais uma aventura do professor de cartola e seu ajudante tagarela.

The Unwound Future não diverge muito da fórmula básica estabelecida desde o primeiro jogo. Como sempre, você navega pela tela de toque pelos ambientes, e ocasionalmente um objeto, situação ou pessoa apresenta um quebra-cabeças implausível para você resolver. Cutucar todos os pontos interessantes do cenário revelam Hint Coins escondidas, que servem para comprar dicas que ajudam a resolver os enigmas mais complicados, e a história é conduzida dessa maneira através de diálogos e cutscenes soberbamente animadas. Sim, nada mudou desde Curious Village, mas enquanto em outros jogos isso seria um exemplo de design preguiçoso, na série Layton isso funciona porque o foco é na variedade de quebra-



O LUKE DO FUTURO foi o responsável por enviar a carta misteriosa ao professor, mas algo está errado!

cabeças e na maravilhosa apresentação. Os quebra-cabeças, apesar de terem sempre algumas poucas ideias repetidas, nunca deixam de apresentar enigmas originais, o que é de certo modo incrível, se levarmos em conta o número deles em cada jogo, e o mundo e os personagens que vivem neles são despretensiosamente charmosos e divertidos.

Como um final de trilogia, The Unwound Future tem também um escopo maior. É interessante ver como os cenários ficaram mais abrangentes a cada título: em Curious Village, o cenário era apenas a vila de St. Mystere, mas já em Diabolical Box, além da cidade de Folsense, tínhamos a vila de Dropstone e o trem Molentary Express. O último título da série engloba a expansiva cidade de Londres no presente e também no futuro, e além disso joga na história paradoxos temporais. A sua história também foca bastante nos aspectos pessoais dos personagens, principalmente no passado de Layton e as razões pela qual Don Paolo, o vilão mais incompetente do mundo, odeia tanto o professor.

A franquia Professor Layton talvez não seja atrativa para todo tipo de jogador. Não tem sangue, tiros ou violência, mas o gamer que sabe usar a cabeça vai achar a série deliciosamente estimulante, e The Unwound Future tem tudo para fechar a primeira trilogia de maneira perfeita. Um cenário maior, uma história mais dramática e envolvente, e quebra-cabeças originais e interessantes. É realmente uma pena o inglês ser uma barreira para a maioria dos gamers brasileiros, mas se você tem uma proficiência – mesmo que mediana – no idioma, não perca tempo. Afinal, como o próprio professor diz: "Um cavalheiro (ou dama) nunca deixa um enigma sem solução".

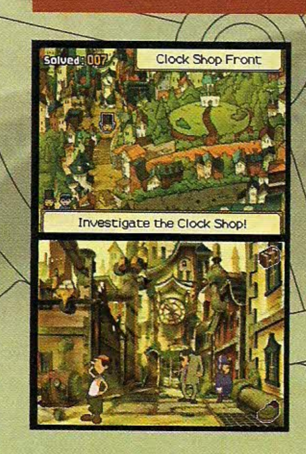
AO VIAJAR NO TEMPO, Layton relembra fatos do passado!

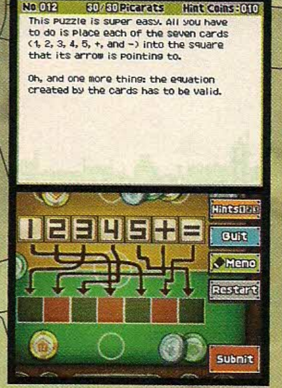
O CURIOSO UNIVERSO DE PROFESSOR LAYTON

– Marina Val

Um detetive com sotaque britânico, muito cavalheiro e que está sempre acompanhado por seu fiel assistente. Não, não estou falando sobre Sherlock Holmes, apesar de ser uma das mais visíveis influências desse jogo, mas sim de um brilhante arqueologista inglês que atende pelo nome de Hershel Layton ou simplesmente Professor Layton. Diferente de um adventure ou de jogos que têm apenas quebra-cabeças, a série junta as melhores partes de ambos e cria uma experiência instigante, com puzzles que tenham a ver com a história e personagens carismáticos.

E nas próximas páginas você descobrirá um pouco mais do universo destes personagens e da misteriosa Inglaterra Laytoniana.





CURIOUS VILLAGE foi o primeiro game

LEMBRA-SE do dificílimo enigma dos lobos e pintinhos?

INFLUÊNCIA EUROPÉIA

Um dos elementos que mais chama atenção em qualquer game da série são as sequências animadas, as cutscenes, que apesar da influência visível do estilo europeu são produzidas mesmo no Japão. Essas animações, combinadas com a dublagem britânica e uma trilha sonora genial, tornam a experiência do jogo ainda mais cativante.

E são esses pequenos detalhes que transformaram o game em sucesso no mundo inteiro e fizeram o que era para ser apenas uma trilogia – englobando Curious Village, The Diabolical Box e Unwound Future – render mais dois jogos: Specter's Flute e o jogo que foi anunciado para 3DS, Mask of Miracles, que são prequels da atual trilogia, além de mais um filme e um livro de ilustrações.

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

O jogo começa com Layton e seu fiel assistente indo para uma cidade chamada St. Mystere. Antes de morrer, o Barão Reinhold deixou em seu testamento que aquele que descobrisse o mistério da Maçã Dourada herdaria toda a sua fortuna. Então, Lady Dahlia, a viúva do barão, entra em contato com Layton e pede sua ajuda para resolver o enigma, já que todos os que haviam tentado falharam.



CONHEÇA O VERDADEIRO PROFESSOR!

A ideia de fazer um game de mistério veio do CEO da Level 5 e criador do jogo, Akihiro Hino, fã desde criança de uma famosa série de livros de puzzles chamada "Atama no Taisou" (Quebra-Cabeças). Ele quis transformar essas obras em uma série de games que pudessem entreter crianças e adultos, além de ter uma personalidade própria. O escritor destes livros era o professor Akira Tago, e os dois então marcaram uma reunião: assim, surgiu Layton.

Os livros do Sr. Tago já venderam mais de 12 milhões de exemplares no Japão e ele é o responsável por supervisionar todos os enigmas que são inseridos nas aventuras do jovem professor.



O JOVEM Luke está sempre ao lado do professor!

PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX

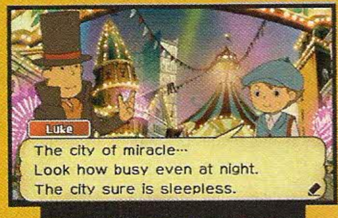
Assim como a Caixa de Pandora da mitologia, uma caixa que guardava todos os males do mundo e que traria a morte a quem a abrisse, a Elysian Box é uma lenda. O professor recebe então uma carta de seu mentor Dr. Andrew Schrader, na qual ele lhe revela que está decidido a abrir a Elysian Box, e que se caso algo acontecesse, Layton deveria continuar a pesquisa.

O professor e Luke partem rumo a Londres e lá descobrem que a caixa está desaparecida e o Dr. Andrew morto. Ao investigar a cena do crime eles encontram um bilhete para o trem conhecido como Molentary Express, sem um destino escrito, e a partir daí decidem viajar em busca do misterioso artefato.

PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTER´S FLUTE

Este game foi lançado no Japão em novembro de 2009, algum tempo depois do lançamento por lá de The Unwound Future, e faz parte de uma trilogia que narra acontecimentos anteriores à história original. Em Specter's Flute, Luke ainda não é aprendiz do professor. Layton tem que enfrentar um gigante que surge ameaçando a todos, onde quer que uma flauta especial seja tocada. NW

QUAIS MISTÉRIOS ESCONDE esta enigmática caixa?





QUEBRA-CABEÇAS EM 3D?

Foi anunciado para 3DS o jogo Professor Layton and the Mask of Miracle. Como o game terá perspectiva 3D, a movimentação pela cidade ficará um pouquinho diferente: você ainda não poderá passear com seu personagem pelo cenário, mas ao segurar a stylus e movê-la pela tela é como se você controlasse a lente da câmera; e com o ajuste de profundidade do 3Ds, poderá mudar o ângulo de visão. Ah, e se tiver algo que valha a pena clicar, o cursor vai mudar de cor.

E como os puzzles vão funcionar em 3D? Não se sabe ainda, mas tudo indica que pelo menos alguns vão aproveitar bastante o efeito de profundidade do 3DS.

PROFESSOR HERSHEL LAYTON

Ele é como aquele tio que sempre tem uma história divertida para contar sobre os mais variados assuntos. Layton é um mestre na arte de resolver enigmas, assim como Sherlock Holmes.

LUKE TRITON

Luke é o aprendiz de Layton. É um assistente muito inteligente que faz o possível para ajudar e aprender com seu mentor. Anseia se tornar um verdadeiro "gentleman" como o professor. De certo modo ele representa o jogador na história: alguém inteligente e capaz de resolver vários puzzles, mas que ainda tem muito o que aprender com Professor Layton.



JOGOS QUE VIRAM FILMES

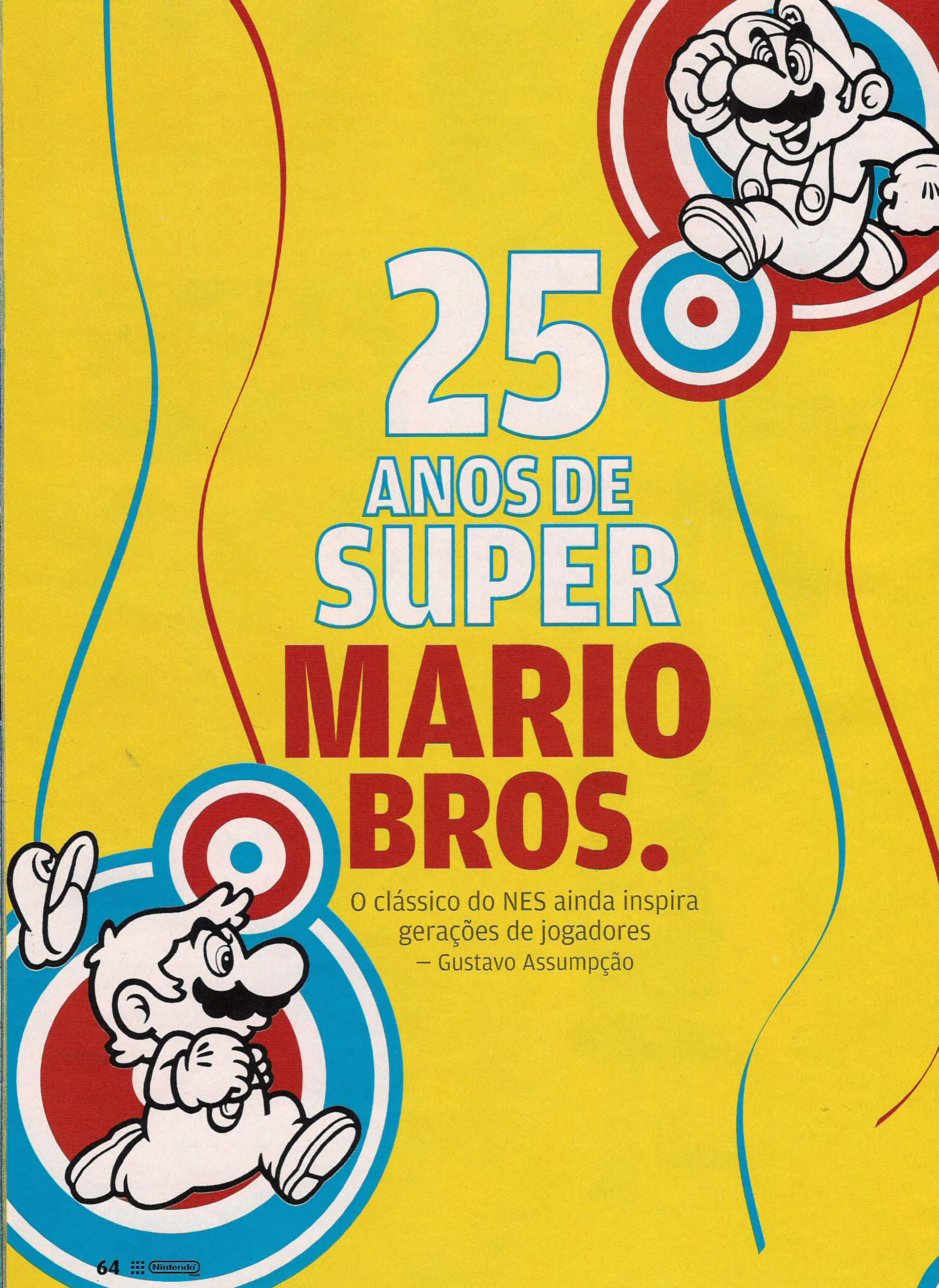
Quem assistiu às cutscenes dos jogos provavelmente teve a sensação de que aquilo renderia um bom filme e acertou. Em 2009 estreou no Japão "Professor Layton and the Eternal Diva", que continua a história dos jogos. Há planos também para um filme com atores de verdade. Na sua opinião, quem seria o Professor Layton?

INSPECTOR CHELMEY

Inspector Chelmey não é um cara malvado, pelo contrário, ele só quer que tudo funcione conforme a lei, que os culpados sejam pegos e que nenhum detetive, nem seu assistente, se meta no caminho dele. Não podemos culpá-lo por tentar fazer o seu trabalho, não é mesmo?

DON PAOLO

Ele é um cientista que sempre usa suas invenções para o mal. Odeia Layton com todas as suas forças e por isso sempre aparece para tentar atrapalhar a sua vida.



25 ANOS DE SUPER MARIO BROS.

O clássico do NES ainda inspira gerações de jogadores
— Gustavo Assumpção



MARIO BROS., o arcade precursor de toda essa história

13 DE SETEMBRO DE 1985. NESSE DIA CHEGAVA às lojas japonesas um game que seria responsável por uma verdadeira revolução na crescente indústria do entretenimento eletrônico: Super Mario Bros. Fruto da mente privilegiada de Shigeru Miyamoto, ele foi o grande responsável pelo sucesso do Famicom (e de sua versão ocidental, o NES), conseguindo ultrapassar a faixa dos 40 milhões de unidades vendidas ao redor do mundo. É um número que só foi recentemente superado por outro grande sucesso, Wii Sports.

SMB não havia sido o primeiro game com a presença do bigodudo. A estréia de Mario havia acontecido quatro anos antes, em 1981, no arcade Donkey Kong. Naquele momento, o personagem nem sequer tinha um nome oficial, sendo conhecido apenas por Jumpman. Com uma jogabilidade simples, fases curtas e muito desafio, rapidamente o arcade se tornou um dos grandes sucessos da época, sendo o responsável pela saúde financeira da Nintendo em um de seus momentos mais complicados.

Foi só mais tarde que o herói ganharia um nome e passaria oficialmente a ser chamado de Mario. O nome foi uma homenagem a Mario Segale, o detentor do prédio onde a Nintendo se instalava, que teria semelhanças físicas bastante consideráveis com o personagem.

Em 1983 o universo Mario começou realmente a ser construído. Naquele ano, Miyamoto e sua equipe criaram Mario Bros., também lançado para os arcades. Usando o mesmo esquema de progressão linear entre as fases que havia sido sucesso em DK, a fórmula dessa vez foi evoluída, adicionando duas grandes novidades: a presença de Luigi e o suporte a dois jogadores simultâneos.

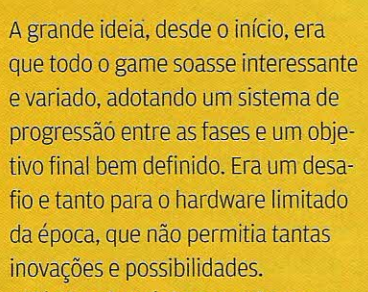
Foi nesse primeiro game que muitos dos elementos que caracterizam a série (como canos, moedas, tartarugas) estrearam. Se em suas apostas anteriores Miyamoto havia conseguido grande sucesso, isso deu a ele um grande respaldo para o desenvolvimento de seus projetos futuros. Naquela época, a Nintendo já começava a trabalhar duro no lançamento do NES, seu primeiro console de mesa. E foi nesse momento que o designer resolveu que o mais sensato a se fazer seria investir na inovação, indo além de tudo o que havia sido feito.

A CRIAÇÃO DO SUCESSO

Com produção executiva do então presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, o game foi desenvolvido quase ao mesmo tempo que outro clássico, The Legend of Zelda. Além de Shigeru Miyamoto, o projeto ainda contou com a supervisão de Takashi Tezuka e Toshihiko Nakago, estrelas em ascensão na Nintendo.

SEGUNDA CHANCE

Se você não jogou Super Mario Bros., ainda tem oportunidades para fazer isso. Depois da versão original para o NES lançada em 1985, o game apareceu em diversos consoles Nintendo. A versão mais conhecida é o remake integrante da coletânea Super Mario All Stars, lançada para o Super Nintendo em 1993. Antes, em 1986, o game já havia sido relançado para os Arcades. Em 1998 chegou cheio de novidades ao Game Boy Color, no remake Super Mario Bros. Deluxe. O clássico ainda integrou o selo Classic NES e foi relançado para o Game Boy Advance em 2004. Por fim, está disponível para o Virtual Console desde 2006.



A grande ideia, desde o início, era que todo o game soasse interessante e variado, adotando um sistema de progressão entre as fases e um objetivo final bem definido. Era um desafio e tanto para o hardware limitado da época, que não permitia tantas inovações e possibilidades.

Há algo de mágico no universo criado para o game. Ao aproveitar elementos presentes em Mario Bros., o arcade, houve uma expansão considerável do ambiente em que o personagem vivia. Criou-se assim o Mushroom Kingdom, repleto de cenários diferentes, inimigos que exigiam habilidades específicas para serem derrotados, novos itens e passagens secretas a serem descobertas.

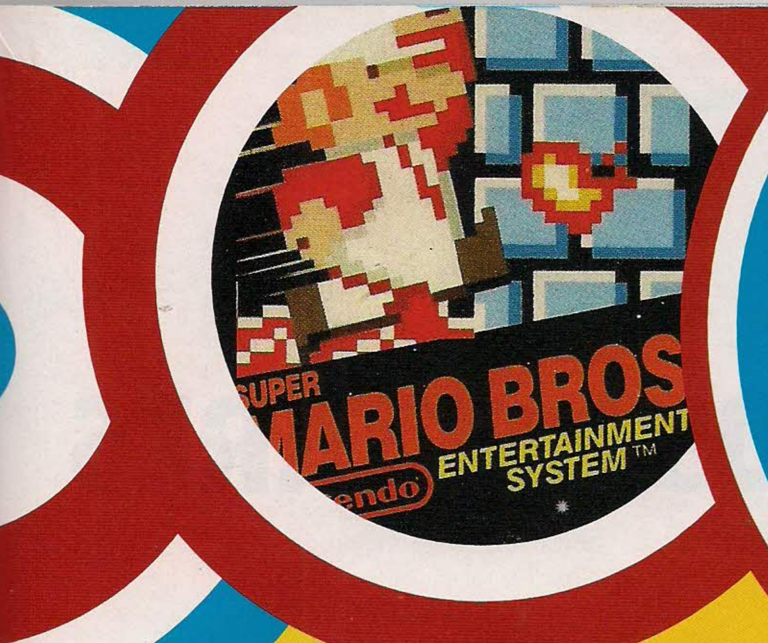
Outro elemento-chave para o sucesso do game foi a existência de uma história simples, mas de fácil assimilação. A eterna luta do bem contra o mal, um mundo fantasioso, uma princesa indefesa em perigo, um vilão com aspecto monstruoso e um herói anônimo, mas pronto para salvar o reino onde vive, eram os estereótipos perfeitos para uma fácil identificação com os jogadores. Tanto que o sequestro da Princesa Peach pelo vilão Koopa é a base central de grande parte dos games estrelados pelo herói, mesmo os mais recentes. O game ainda introduziu vários personagens inéditos como Toad e Peach, isso sem contar o já mencionado Luigi, dando caras a um universo extremamente cativante.

De início, Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka eram responsáveis por pensar cada uma das fases. Definiam onde estaria presente cada inimigo, objeto, item e a criação visual dos cenários. Esse processo era colocado no papel e repassado para Toshihiko Nakago e sua equipe, que eram responsáveis pela programação do que havia sido decidido. Esse processo era feito e refeito várias vezes durante o dia, sempre que uma nova ideia surgia. No começo, Miyamoto pensou em fases mais longas, com a duração de 60 telas.

Só que ao inserir inimigos e obstáculos, as fases acabaram se tornando muito longas, o que poderia afastar os jogadores. Em média, cada fase final conta com 12 telas diferentes, sendo que a maior delas possui 32, pouco mais da metade do que foi pensado no começo do desenvolvimento. O processo de criação foi longo e trabalhoso, já que com os recursos disponíveis na época, realizar tarefas simples no processo de desenvolvimento demandava um tempo grande e um esforço maior ainda.

Se até aquele momento os games não passavam de uma sucessão repetitiva de telas em sequência com pouca interação, com Super Mario Bros. esse conceito mudou radicalmente. Além da progressão automática de uma tela para outra (feito surpreendente para a época), o nível de exploração, os múltiplos caminhos durante as fases, a presença de itens escondidos e a variedade de inimigos vieram se juntar à jogabilidade linear e ao sistema de pontuação que já





haviam aparecido em outros games, formando a receita que resultou em uma recepção tão positiva.

Se a parte visual foi tão satisfatória, o mesmo podemos dizer da fantástica trilha sonora composta por Koji Kondo. Cada uma das composições é formada de pequenos trechos que foram criados para serem repetidos em sequência, criando uma unidade sem soar cansativo. As melodias se enquadram perfeitamente nas situações, contribuindo para criar o clima durante as fases. O tema principal é uma das composições para videogame mais bem-sucedidas da história, que se tornou um hino reproduzido em shows, canções pop, ringtones e desenhos animados – isso sem contar as inúmeras versões remixadas presentes por aí.

O CLÁSSICO QUE MUDOU TUDO

Depois da crise causada pelo fim do Atari, Super Mario Bros. foi a virada de mesa que a crescente indústria dos games precisava. É difícil pensar que os videogames continuariam o processo para se tornarem o que são hoje sem o bigodudo, já que ele foi responsável pela revitalização da indústria e pela criação de conceitos e ideias que foram copiados e expandidos. Indo além das inovações técnicas, é fácil afirmar que SMB também foi um importante elemento cultural dos anos 1980. Quem era jovem na época deve se lembrar o objeto de desejo que era ter um NES com o cartucho. E olha que foram mais de 40 milhões de unidades vendidas – isso da versão original, sem contar remakes e versões não-oficiais. É muito difícil encontrar algum gamer por aí que não tenha, nem que por uma vez sequer, jogado essa aventura tão marcante.

Mesmo completando 25 anos de idade, ele ainda continua atual, divertido, desafiador e exerce um fascínio sem precedentes entre os jogadores. SMB tem algo de especial que é meio difícil explicar. NW

OS ITENS

A quantidade de itens diferentes presentes em Super Mario Bros. era impressionante, principalmente para a época. Cada um deles possui uma importância particular durante a jornada, exercendo papel fundamental para que o jogador pudesse ter sucesso ao longo do game.

COIN: As populares moedas. Além de concederem pontos extras, valem uma vida extra a cada 100 moedas coletadas. São encontradas em toda parte, seja nos blocos de interrogação, seja ao se derrotar inimigos de maneira específica.

RED MUSHROOM: Inspirado no clássico "Alice no País das Maravilhas", o cogumelo vermelho transforma Mario e Luigi em Super Mario e Super Luigi, aumentando consideravelmente a força e a resistência dos heróis – além claro, do tamanho.

1-UP MUSHROOM: Encontrados geralmente em locais de risco ou em blocos escondidos, os cogumelos verdes concedem uma vida extra ao jogador. O 1-Up Mushroom aparece com pouca frequência ao longo do game, contribuindo para aumentar o nível de dificuldade.

FIRE FLOWER: A popular flor de fogo também apareceu pela primeira vez em Super Mario Bros. Ela só pode ser coletada quando o jogador já está transformado em Super Mario e presenteia-o com a habilidade de disparar bolas de fogo nos inimigos.

STAR: A estrela talvez seja o item mais raro entre todos. Ela é responsável por tornar Mario e Luigi invencíveis durante algum tempo.



A MAGIA DOS HECTARES VIRTUAIS

O sucesso da série Harvest Moon traz Grand Bazaar para o Nintendo DS

— Flavio Croffi



No meu aniversário em 2000 tive o prazer de ganhar Harvest Moon 64 dos meus pais. A série me fascinou e logo fiz o caminho inverso e conheci os outros games para SNES, Game Boy Color, Wii, Nintendo DS, etc.

Harvest Moon foi criado por Yasuhiro Wada, presidente da Marvelous Entertainment, e saiu para o Super Famicom no Japão em 1996 com o nome de Bokujou Monogatari ("Histórias da Fazenda"). Neste mesmo ano, o game foi lançado para o SNES com o título que conhecemos, Harvest Moon ("Lua da Colheita"). O título curioso refere-se à lua cheia que aparece especialmente no outono e que aumenta o tempo de luz lunar, permitindo que os fazendeiros estendam o trabalho de colheita de alimentos à noite.

Por mais que seja um jogo simples, Harvest Moon conta a história de um pequeno garoto (ou garota, depende do título) que não é diferente de qualquer um de nós: um cara curioso que tem como objetivo fazer com que o seu rancho progrida. Para isso, ele tem de conseguir lucro com suas plantações e animais, com muito trabalho pela frente. Consequentemente, nosso herói acaba conhecendo uma pancada de gente bacana no meio da história. Assim, cada personagem vai aos poucos tornando-se bastante familiar para o jogador, além de seu próprio rancho e afazeres. Por isso, Harvest Moon está mais para uma atividade relaxante do que para um game.









LINHA DO TEMPO

* Datas referentes aos lançamentos no Japão

1996 – Harvest Moon (SNES)
1997 – Harvest Moon (GB)
1998 – Harvest Moon (GBC)
1999 – Harvest Moon 2 (GBC)
1999 – Harvest Moon 64 (N64)
2000 – Harvest Moon 3 (GBC)
2003 – Harvest Moon: A Wonderful Life (GC)
2003 – Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA)
2003 – Harvest Moon: More Friends of Mineral Town (GBA)
2004 – Harvest Moon: Another Wonderful Life (GC)
2005 – Harvest Moon: Magical Melody (GC)
2005 – Harvest Moon: DS (DS)
2007 – Harvest Moon DS: Island of Happiness (DS)
2007 – Puzzle Harvest Moon (DS)
2008 – Harvest Moon DS: Sunshine Islands (DS)
2008 – Harvest Moon DS: Grand Bazaar (DS)
2008 – Harvest Moon: Animal Parade (Wii)
2009 – Harvest Moon: My Little Shop (WiiWare)

PLANTAÇÕES QUILOMÉTRICAS

E adivinhe, não estamos falando de uma série pequena. Mas sim, de uma das maiores franquias existentes no mundo dos games. Se não acredita, comece a pensar em qual franquia tem mais de 30 jogos já lançados (incluindo a série Rune Factory) e que continua aumentando a cada ano, com versões para as mais diversas plataformas? Se existirem outras como Harvest Moon, são poucas.

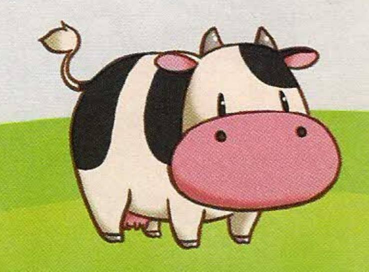
A série, que começou em um console da Nintendo, evoluiu muito em 14 anos. No começo você apenas cuidava de sua fazenda, animais e plantações; depois pôde casar, ter uma família e nos mais recentes teve a chance de unir dois games diferentes da série. Usando a temática já conhecida dos fãs, chega Harvest Moon: Grand Bazaar, com algumas diferenças bem radicais em relação aos outros da série.

A maior delas é certamente não ter de inserir seus itens na caixa de vendas para conseguir uma graninha. Agora, cada item pode ser colocado em um bazar para ser vendido. Isso significa que você começa de uma forma bem humilde, com uma venda pequena, até avançar no jogo e comercializar mais itens. Dá até para vender pizzas no bazar, não ficando mais limitado a vegetais ou produtos de sua fazenda.

Inclusive, toda a história deste novo título acontece em torno dos bazares, já que a cidade de Zephyr Town's está com um grande déficit no seu mercado. Isso significa que o seu trabalho é aumentar a produtividade do mercado da cidade e fazer a economia girar, além de cuidar de toda a sua propriedade, animais e começar uma família. E fique de olho, pois o prefeito estabelecerá cada vez mais objetivos para você atingir durante as vendas.

Harvest Moon: Grand Bazaar oferece também um modo multiplayer para aproveitar e trocar itens com até quatro de seus amigos de forma simultânea. E claro, não poderia faltar as competições presentes em qualquer game da série, como a corrida de cavalos e até mesmo o torneio de snowboard.

Com uma história renovada e a receita mágica clássica da série Harvest Moon, a Natsume apresenta para os fãs ocidentais o mais novo título da série, apostando grande em seu sucesso. Enquanto não temos mais novidades sobre os próximos títulos, como o possível Harvest Moon Online, vamos criando nosso império nas pequenas fazendas do DS. Porque, cá entre nós, joguinhos de fazendinha de sites de relacionamento não estão com nada perto do carisma de Harvest Moon. NW



PERSONAGENS MARCANTES DA SÉRIE

AMOR, PRA QUE TE QUERO?

A série Harvest Moon conta não apenas com a relação do nosso pequeno herói com o seu rancho, mas também trata muito das relações humanas. Não é à toa que em que todos os jogos da série há belas garotas para conquistar. Separamos cinco dos personagens mais marcantes para apresentar para vocês:



ANN

A loirinha de olhos azuis, filha do dono da loja de ferramentas, não deixa o coração do herói do game escapar. Com a aparição em diversos jogos da série, Ann é uma pessoa bem sociável e divertida. Adora cuidar dos animais e ajudar qualquer pessoa nas horas vagas.

KAREN

Essa garota aparece em vários títulos da série Harvest Moon. Para ser preciso, são 11 os títulos nos quais ela dá as caras. Na maioria das vezes, é bem difícil de manter uma comunicação com ela, porque é introspectiva demais. Filha do dono de uma fábrica de vinhos, a garota é uma das melhores companhias que se pode encontrar dentro do game. Bonita, com mechas loiras nos cabelos e olhos azuis.



CELIA

O que dizer de uma garota trabalhadora, que é amorosa e ao mesmo tempo tem aquele ar de criança feliz? Essa é Celia, uma das garotas que é possível encontrar na série. Ela aparece no título "A Wonderful Life" e certamente é um bom partido para nosso herói. A aparência dela é bem sutil, com longos cabelos castanhos.



NATALIE

Uma menina que adora frutas. Essa é a Natalie. Ela cresceu no meio de garotos, por isso pode ser um pouco bruta à primeira vista. Mas, depois que a amizade chega entre você e a personagem, tudo corre muito bem. A beleza dela é singular, já que tem um cabelo curto, rosa e usa uma tiara no cabelo. Natalie aparece em dois títulos da série, Harvest Moon: Sunshine Islands e Island of Happiness, ambos para DS.



MARIA

Para quem gosta de garotas mais introvertidas, bonitinhas e nerds, ela é o sonho. Maria (ou Mary) é uma garota muito gentil, que adora livros e é fissurada em estudar insetos. Ela tem medo de cachorros, mas é uma personagem muito doce. Se quer conquistá-la em um dos vários jogos Harvest Moon que ela está, fique de olho na biblioteca.

DIFERENÇAS ENTRE HARVEST MOON E FARMVILLE

Harvest Moon vs. Farmville

Um, praticamente inventou os jogos de plantações e fazendas. O outro pegou a ideia e jogou em uma rede onde milhões de pessoas acessam diariamente. O que as duas séries tem em comum?





O VISUAL de Harvest Moon é muito mais cativante, não acha?

HARVEST MOON	FARMVILLE
Você cuida da sua plantação, escolhe quais tipos de plantas, coloca na sua fazenda, tem de regá-las, colhê-las e colocá-las a venda. A mesma coisa com os animais.	Você cuida da plantação de uma forma bem simplificada. Um clique para plantar. Outro para limpar o terreno. E nada de levar os produtos até um local de venda, tampouco o trabalho de colher.
Há uma história para seguir. Seus relacionamentos com outros personagens são duradouros e rendem bons frutos no jogo no futuro.	Não há história alguma para seguir. Sua missão é simplesmente ficar rico e aumentar sua fazenda. Seus relacionamentos com outros personagens são seus "vizinhos" no site de relacionamento.
Você tem uma casa, pode se casar, construir uma família e também criar receitas. Fora as expansões do espaço onde você vive.	Seu personagem fica apenas dentro do campo de produção da fazenda. Não há relacionamento a dois ou família.
É um jogo trabalhoso e demorado, voltado para aqueles que não se preocupam muito com o tempo.	Jogo simples para web. Para aqueles que não tem muito tempo para jogar e querem resultados rápidos. Com poucos cliques, você se dá bem.



CUIDANDO DA FAZENDA!

Graham Markay é o vice-presidente de Operações da Natsume Inc. nos EUA e trabalhou durante 13 anos de sua vida com Harvest Moon

NW: Poderia primeiramente se apresentar e dizer como começou sua carreira nos games, até chegar onde está agora?
Graham Markay: Sou o vice-presidente de Operações da Natsume Inc. e sou o gestor de projetos de todos os nossos títulos. Joguei games por toda a minha vida e desde sempre quis entrar nessa indústria. Portanto, quando surgiu uma oportunidade, eu não a perdi.

Você pode nos contar de onde veio a ideia de lançar um game que tem como propósito apenas cuidar de uma fazenda? Sem objetivos como "matar alguma coisa", como a maioria dos jogos costumam ser?
Voltando no ano de 1996, quando Hiro Maekawa, o presidente da Natsume, viu pela primeira vez Harvest Moon, ele sentiu na hora que este era justamente o jogo com que a empresa gostaria de trabalhar. A Natsume sempre teve seu foco em entretenimento familiar. Isso significa que não liberamos jogos com classificação e sempre tentamos evitar violência nos games. E Harvest Moon teve uma mensagem simples: "O trabalho duro é recompensado". E é justamente esse conceito que torna o jogo tão viciante. Além disso, também é uma boa lição que todos podem utilizar em suas vidas diárias. Não havia muitos jogos que traziam como tema a simulação de vida. Então, em 1996 muitos pensaram que esse tipo de jogo era um desperdício de tempo. E é engraçado como os tempos mudam... Hoje, há montes de títulos de simulação como estes em produção, e todos tentando trabalhar a palavra "fazenda" no título.

Por que Grand Bazaar veio com uma proposta diferente dos outros jogos? Possuindo o Bazaar como meio de venda, quando nos outros jogos era só botar os produtos nas famosas caixas de exportação?
Há uma equipe muito grande sempre pensando em como trazer uma nova experiência de Harvest Moon para os fãs, mas sendo uma experiência diferente de qualquer título anterior. A novidade agora é que os



VOCÊ SERÁ menino ou menina?







jogadores terão de criar um bazar na cidade e vender os seus produtos. Esse desafio faz com que as pessoas repensem em como gastam dinheiro, nos produtos que compram e na criação do bazar. Ao mesmo tempo em que o jogador tem de fazer uma vida com família e amigos, ele deve ter estabilidade também na sua vida financeira com o comércio.

Qual foi o maior desafio encontrado na produção de Grand Bazaar? E qual foi o game da série que mais deu trabalho em sua produção?
Como em todos os jogos da série Harvest Moon, o maior desafio é criar um ambiente divertido e atraente para os jogadores, para que eles se sintam como parte real da cidade.

Muitos fãs brasileiros perguntam sobre outros games da série, como o Harvest Moon Online ou até mesmo o Twin Villages, que é muito esperado por aqui. Vocês tem alguma previsão de lançamento ou informação sobre esses jogos?
Infelizmente neste momento não temos informações para falar de quaisquer outros jogos Harvest Moon, depois de Harvest Moon: Grand Bazaar.

Como vocês imaginam a série Harvest Moon daqui a dez anos?
Imaginamos que Harvest Moon ainda estará por aí. A franquia tem um lema muito leal, que conquista um número cada vez maior de fãs: a premissa fundamental de que seu trabalho duro é recompensado. Mas, só o tempo dirá quais as inovações especiais e reviravoltas a série terá.

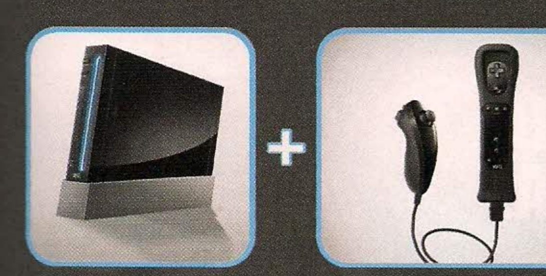
Aliás, o que você conhece do Brasil? Gostaria de nos visitar um dia?
Eu não sei sobre o Brasil tanto quanto eu gostaria. Claro que sei da estátua gigantesca de Jesus, no Rio de Janeiro, assim como suas belas praias. Também entendo um pouco sobre a seleção brasileira de futebol, com suas estrelas ao redor do mundo (como Robinho, Ronaldinho, Pato, Kaká etc.). Parece um país muito bonito e com um rico patrimônio. O Brasil é um dos "cinco melhores lugares" que eu espero visitar um dia. NW



Agora Nintendo traz mais!



Prepare-se para conhecer a novidade que a Nintendo trouxe para você. Agora o Wii está disponível em branco e na nova cor preta e além disso vem com o Wii Sports™ e o Wii Sports Resort™.





Inclusos: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, um acessório Wii Motion Plus™, um Wii Remote™ e um Nunchuk™.





*Entre os dois jogos. Wii é uma marca registrada da Nintendo. As marcas registradas e os direitos dos jogos são propriedades dos seus respectivos proprietários.


UOL JOGOS
ALÉM DE MAIS LEGAL, JOGAR ONLINE NO UOL JOGOS É MAIS ECONÔMICO.
SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA TODO COMENDO NA SUA CASA.


BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA A OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO



BLACK & WHITE

A cada dia que passa temos mais e mais novidades sobre as novas versões Black & White. Evoluções de novos Pokémon são reveladas, novos cenários são mostrados e tudo isso vocês podem conferir no site da **Nintendo World**. Algo que chamou a atenção de muitas pessoas foi que, em um dos vídeos exibidos no Japão para a divulgação dos jogos, a música de fundo era Black Or White do Rei do Pop, Michael Jackson. Visto que isso pode ser interpretado como uma homenagem, muitos fãs de Pokémon inspirados pelo vídeo surgiram com a idéia de que mais uma homenagem poderia ser feita, desta vez colocando o nome Michael em um personagem importante, como um dos membros da E4 ou até mesmo o Campeão! Agora só resta esperar para ver se isso acontece.

Parece que a Big N resolveu investir mais ainda nos recursos de conexão Wireless e Wi-Fi, disponibilizando um chat de vídeo para os jogadores de Black & White. O Chat tem suporte para até 4 jogadores e permite que você converse com seus amigos enquanto mostra alguma coisa usando a câmera do DSi. Infelizmente, quem ainda estiver utilizando um DS que não possua câmeras não poderá aproveitar esse novo recurso do jogo.

Além disso, temos outra novidade que se chama Global Link. Ele permite que você envie seus saves para a Nintendo Wi-Fi Connection, e através de um computador você entrará em sites específicos que permitem a utilização de seu save para jogar alguns minigames e até mesmo capturar Pokémon. Todo o avanço feito na internet trará resultados para seu jogo no DS. Esperamos que maiores novidades ainda sejam reveladas, pois Black & White realmente prometem modificar toda a experiência da jogabilidade de Pokémon.








A INTERAÇÃO entre DS e internet fica muito melhor com o Global Link





CONVERSE com seus amigos enquanto joga Black & White

Nesta edição vamos atender a um pedido constante de muitos leitores: mostrar **DOIS** times analisados!
O primeiro time segue a regra monotype (todos os Pokémon do time devem ter um tipo em comum) e foi utilizado por mim, Mateus Lôbo, durante a última edição do Desafio à Elite dos Quatro Brasileira (o maior torneio do Brasil). Com este time consegui chegar até as quartas de final. O segundo time é do treinador Thiago "Lius", líder de ginásio da LOP-Online e um dos melhores jogadores da LOP-CE.

Quando comecei a participar de torneios, já conhecia bem o jogo e sabia até de algumas estratégias de batalha, mas ainda não tinha todo conhecimento e experiência necessários para ganhar de um jogador mais experiente. Recebi ajuda de amigos que me ensinaram todo o processo de treinamento, checando os IVs, EVs, Natures etc. Depois de ter adquirido grande conhecimento no assunto, resolvi repassar isso adiante para pessoas que tiveram a mesma dificuldade que eu.
Pensando nisso, no momento em que aceitei o convite para escrever para o site da **Nintendo World**, eu vi a oportunidade de fazer colunas que ajudem os iniciantes a começar o seu treinamento, para que futuramente eles possam participar de torneios e batalhas amistosas, pois na minha opinião jogar contra outras pessoas é a melhor parte de Pokémon, sendo o motivo que me faz continuar amando este jogo.



Nome: Mateus de Aragão Hissa Lôbo
Nick: Mattcoww
Idade: 18 anos
Joga Pokémon desde: 2000
ACOMPANHE o Planeta Pokémon Online! http://bit.ly/PPOnline

QUAGSIRE

Tipo: Water / Ground
Item: Leftovers
Nature: Bold
Ability: Water Absorb
EVs: 120 HP / 200 DEF / 180 SDEF / 8 Speed

GOLPES:
- Seismic Toss
- Protect
- Yawn
- Rain Dance

Quando o Hypnosis de Milotic não funcionar, Yawn faz o oponente escolher entre atacar e logo em seguida dormir, ou trocar de Pokémon para escapar do efeito. Caso ataque, Protect faz o turno dele ser desperdiçado, enquanto você recupera o HP com Leftovers. Quando Rain Dance acabar, Quagsire dá conta de fazer chover mais uma vez. Por fim, Seismic Toss é uma ótima forma de causar dano, principalmente quando o adversário pensar que um Taunt é capaz de parar esse monstrinho azul.

LUDICOLO

Tipo: Water / Grass
Item: Life Orb
Nature: Modest
Ability: Swift Swim
EVs: 4 HP / 252 STAK / 52 DEF / 200 Speed

GOLPES:
- Surf
- Giga Drain
- Ice Beam
- Rain Dance

Não é muito comum deparar-se com um Ludicolo que parte para o ataque, por isso esse foi o Pokémon que obteve o melhor desempenho no time. Com Swift Swim ele é mais rápido que qualquer um durante o Rain Dance. Giga Drain serve para compensar o dano que ele recebe pelo efeito do Life Orb, que é muito útil quando você tem a oportunidade de atacar um Swampert ou Hippowdon e encher quase todo o seu HP. Mais uma vez, Ice Beam pega os tipo Dragon desprevinidos e Surf faz grandes estragos.

MILOTIC

Tipo: Water
Item: Damp Rock
Nature: Calm
Ability: Marvel Scale
EVs: 180 HP / 188 DEF / 136 SDEF / 4 Speed

GOLPES:
- Rain Dance
- Ice Beam
- Hypnosis
- Surf

Um Pokémon para dar suporte ao time. Dependendo do seu oponente, você tem duas opções ao iniciar a partida: usar Hypnosis ou Rain Dance. Com a ajuda do item Damp Rock, o efeito climático Rain Dance dura 8 turnos, beneficiando a todos os Pokémon do time, que é um monotype water. Hypnosis pode deixar um dos Pokémon do oponente vulnerável. Surf e Ice Beam são usados para situações em que é preciso causar dano ao oponente não importando o custo.

KINGDRA

Tipo: Water / Dragon
Item: Haban Berry
Nature: Adamant
Ability: Swift Swim
EVs: 12 HP/ 252 ATK / 244 Speed

GOLPES:
- Outrage
- Waterfall
- Dragon Dance
- Rain Dance

Haban Berry com toda certeza foi a maior surpresa para todos os meus adversários, pois quando ativada corta pela metade o dano dos golpes do tipo Dragon. Usar um Dragon Dance para aumentar o ATK e Speed durante o Rain Dance (que já dobra a Speed pelo efeito da Ability), e depois levar um Outrage e sobreviver, surpreende os oponentes. Depois, usar Outrage ou, dependendo da situação e aproveitando o aumento de ATK, Waterfall, que tem chances de causar flinch.

GYARADOS

Tipo: Water / Flying
Item: Wacan Berry
Nature: Adamant
Ability: Intimidate
EVs: 84 HP / 96 ATK / 64 DEF / 96 SDEF/ 168 Speed

GOLPES:
- Waterfall
- Taunt
- Dragon Dance
- Earthquake

Pode-se dizer que Wacan Berry (corta o dano dos golpes do tipo Electric pela metade) causou o mesmo efeito de surpresa nos oponentes que não acreditavam que eu havia usado Dragon Dance na frente de um Pokémon com Thunderbolt. Logo em seguida, Waterfall ou Earthquake são suficientes para derrubar o oponente. Caso um Pokémon com Toxic, Thunder Wave ou algum golpe do gênero apareça, Taunt garante que ele não seja mais uma preocupação e eu ainda ganhe mais um turno para usar outro Dragon Dance.

STARMIE



Tipo: Water / Psychic
Item: Life Orb
Nature: Timid
Ability: Natural Cure
EVs: 4 HP/ 252 SATK / 252 Speed

GOLPES:
- Surf
- Ice Beam
- Grass Knot
- Thunderbolt

Uma estrela de destruição, com golpes diferenciados, aproveitando os seus devidos super efetivos. Surf, além de ter o benefício do STAB, ganha o bônus do Rain Dance. Thunderbolt é de extrema importância para combater outros monotype Water. Grass Knot normalmente é utilizado contra Swampert e Quagsire, sendo o suficiente para um nocaute. Ice Beam é a arma contra os Pokémon do tipo Dragon.

STAB = Same Type Attack Bonus (bônus por ataques do mesmo tipo). É um bônus aplicado no cálculo de dano, quando um Pokémon usa um golpe de seu respectivo tipo.



Nome: Thiago Cardoso
Nick: Lius
Idade: 20 anos
Joga Pokémon desde: 1998

Times de Sandstorm são bem comuns atualmente, por isso a diferença entre eles são justamente o estilo e a criatividade do treinador. O time do Thiago mostra um misto entre "bater" e "defender", combinando os danos indiretos causados por Sandstorm e Spikes com esses dois estilos de batalha. No final é possível notar um time bem equilibrado que possui várias formas de cobrir suas fraquezas.

NA SUA OPINIÃO, QUAL O MAIOR PROBLEMA PARA UM INICIANTE?
Seria a frustração pelo fato de uma estratégia que você costuma usar contra o videogame durante o modo história não funcionar da mesma forma quando é utilizada contra um jogador real.
É nessa hora que ele percebe que derrotar a Elite dos Quatro do jogo não faz ele ser um treinador tão bom quanto pensa.

DE ALGUMA FORMA JOGAR POKÉMON AFETA SUA VIDA PESSOAL E/OU PROFISSIONAL?
Afeta de uma forma positiva. Encaro Pokémon como um esporte, uma forma de me divertir sozinho e com amigos. Tirar dois fins-de-semana no mês para participar de um torneio seria o equivalente a ir jogar uma bolinha no fim-de-semana. Jogar DS nos horários de folga do trabalho também é algo muito relaxante.

DEIXE UM CONSELHO PARA OS INICIANTES NA JORNADA POKÉMON!
O começo é muito difícil. Quando você começa a descobrir as estratégias, nem tudo pode dar certo e isso pode ser frustrante a ponto de fazê-lo desistir. Mas se você continuar se esforçando, chegará onde quer, pois é assim que se adquire experiência e se torna melhor no jogo.

ROTOM-L

Tipo: Electric / Ghost
Item: Leftovers
Nature: Timid
Ability: Levitate
EVs: 252 HP / 168 DEF / 88 Speed

GOLPES:
- Thunder Wave
- Shadow Ball
- Leaf Storm
- Thunderbolt

Feito para ser o perseguidor de todo e qualquer Swampert, já que ele aguenta bem os golpes dele e ainda possui a Ability Levitate, que garante imunidade aos golpes do tipo Ground. Thunder Wave atrapalha os oponentes que não estão envenenados, enquanto Shadow Ball e Thunderbolt aproveitam o STAB. Leaf Storm consegue nocautear uns 10 Swamperts alinhados em uma fila.

HIPPOWDON

Tipo: Ground
Item: Lum Berry
Nature: Impish
Ability: Sand Stream
EVs: 180 HP / 84 DEF / 240 SDEF / 4 Speed

GOLPES:
- Stockpile
- Roar
- Slack Off
- Stealth Rock

Por ativar o Sandstorm assim que entra na arena e ter uma ótima defesa, que garante que ele coloque Stealth Rock na arena, foi escolhido para ser o primeiro Pokémon do time. Stockpile aumenta ambas as defesas e conta com a ajuda de Slack Off para recuperar HP.

QUAGSIRE

Tipo: Water / Ground
Item: Citrus Berry
Nature: Bold
Ability: Water
EVs: 252 HP / 248 DEF / 4 SDEF / 4 Speed

GOLPES:
- Seismic Toss
- Protect
- Toxic
- Counter

Pode ser considerado a muralha de água do time, já que ao levar um golpe do tipo Water ele recupera 25% do seu HP (Ability Water Absorb). Quando algum Pokémon não é afetado por Toxic Spikes, ou caso ele não tenha sido posto na arena, Toxic resolve e é auxiliado pelo Protect, que aumenta em mais um turno o dano do Pokémon envenenado. Seismic Toss causa dano igual ao level do Pokémon usuário, logo sempre causará um prejuízo de 100 de HP, enquanto Counter pode ser uma boa surpresa, causando o dobro do dano físico que Quagsire recebeu.

HEATRAN



Tipo: Fire / Steel
Item: Choice Scarf
Nature: Hasty
Ability: Flash Fire
EVs: 4 ATK/ 252 STAK / 252 Speed

GOLPES:
- Fire Blast
- Earthpower
- Dragon Pulse
- Explosion

Quando um Pokémon do seu time é nocauteado, Heatran entra na arena para vingar a queda do companheiro. Com Choice Scarf, ele consegue ficar mais rápido que muitos Pokémon e por isso faz esse trabalho muito bem. Fire Blast aproveita o STAB, enquanto Dragon Pulse está presente para pegar Latios, Latias e Garchomps que possam atrapalhar o time. Earthpower dá conta dos Pokémon do tipo Fire e Explosion é usado somente em extrema necessidade.

GARCHOMP



Tipo: Dragon / Ground
Item: Salac Berry
Nature: Jolly
Ability: Sand Veil
EVs: 4 HP/ 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Substitute
- Swords Dance
- Outrage
- Earthquake

É o atacante principal do time, porém só deve ser usado depois que as armadilhas estiverem armadas ou quando o resto do time já tirou parte do HP adversário. Substitute pode ser uma ótima opção na hora da troca do oponente e ainda pode contar com a sorte da Ability Sand Veil, que faz os golpes terem chance de errar durante o Sandstorm. Depois de 3 Substitutes, a Salac Berry é ativada, aumentando em 50% a Speed. Swords Dance aumenta o ATK enquanto Earthquake e Outrage aproveitam o STAB.

FORRETRESS



Tipo: Bug / Steel
Item: Shed Shell
Nature: Impish
Ability: Sturdy
EVs: 252 HP / 44 ATK / 212 SDEF

GOLPES:
- Pay Back
- Spikes
- Rapid Spin
- Toxic Spikes

Normalmente, ele entra logo depois do Hippowdon para completar o trabalho de "armadilhas" na arena, usando Spikes e Toxic Spikes. Quando o serviço está completo, ele pode trocar de lugar com Hippowdon, que agora irá abusar de Stockpile e Roar. Caso seja necessário, Forretress pode desarmar as armadilhas do oponente usando Rapid Spin. E para evitar que fantasmas não deixem ele realizar essa tarefa, ele conta com a ajuda de Pay Back, que causa um dano super efetivo, surpreendendo o adversário.

STAB = Same Type Attack Bonus (bônus por ataques do mesmo tipo). É um bônus aplicado no cálculo de dano, quando um Pokémon usa um golpe de seu respectivo tipo.



Em breve na loja mais próxima de você
POKéMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS
© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc. Nintendo DS e Pokémon são marcas registradas da Nintendo. © 2010 Nintendo
NINTENDO DS™

SUPER METROID

THE LAST METROID IS IN CAPTIVITY



SAMUS clássica em 2D!

Plataforma: Virtual Console (SNES)
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Metroid: Other M acabou de sair, por isso relembraremos um dos melhores jogos da biblioteca do SNES e talvez o melhor de todos os tempos: o terceiro capítulo da saga Metroid, Super Metroid.

É muito fácil usar hipérboles quando se fala de um jogo do qual você gosta, mas este é um dos raros casos em que nenhum elogio é o bastante. Super Metroid apresenta o gênero plataforma 2D na sua melhor expressão, ao combinar ação e exploração na medida exata, uma história sutil e uma atmosfera sem igual. É um jogo tão influente que foi responsável por inventar um novo gênero, resultado de seu vasto mundo e mapeamento automático, infinitamente copiado pelos diversos Castlevanias, mas nunca superado. E o game também tem a distinção de ter uma das batalhas finais mais épicas e surpreendentes de todos os tempos, um exemplo de narrativa envolvente, e tudo isso sem sequer uma linha de texto.

Você tem que ter esta preciosidade em sua coleção.

BREVE CRONOLOGIA DA SAGA METROID:

Metroid / Zero Mission (NES - 1986)
Metroid Prime (GameCube - 2002)
Metroid Prime Hunters (DS - 2006)
Metroid Prime 2: Echoes (GC - 2004)
Metroid Prime 3: Corruption (Wii - 2007)
Metroid 2: Return of Samus (GB - 1991)
Metroid 3 / Super Metroid (SNES - 1994)
Metroid: Other M (Wii - 2010)
Metroid 4 / Metroid Fusion (GBA - 2002)



LEMBRA dessa caixa?



DOWNLOADS

Um game pioneiro, uma interessante reinvenção e uma cópia tão boa quanto o original estão na seção deste mês!
– Edson Kimura

BLAYZBLOO: SUPER MELEE BRAWLERS BATTLE ROYALE

O FILHO BASTARDO DE BLAZBLUE CHEGA AO DS!



BlazBlue é um jogo de luta 2D no estilo de Street Fighter, e para acompanhar o último título da série que acabou de sair, a produtora Arc System Works resolveu apostar em um irmão mais novo para DSi Ware, o estranhamente intitulado BlayzBloo.

Não se engane: apesar de ser de fato um jogo no qual os personagens lutam uns contra os outros, BlayzBloo não tem (quase) nada a ver com o game original. Nesta versão, até 4 personagens se confrontam em uma arena 3D, que lembra games como Power Stone, Sonic Battle e aqueles modos multiplayer dos Zelda para DS.

Cinco personagens do elenco de BlazBlue aparecem em BlayzBloo: Ragna, Jin, Noel, Taokaka e Rachel, mas com visual super deformed, estilo que os transforma em anões cabeçudos.

Vários modos de jogo estão disponíveis, como por exemplo: Points (quem consegue o maior número de pontos vence) e Capture the Flag (no qual você tem que roubar a bandeira do time adversário). BlayzBloo é simples e divertido.



ATÉ 4 podem curtir juntos

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Arc System Works
Jogadores: 1
Preço: 500 DSi Points

DIVE: THE MEDES ISLANDS SECRET

EXPLORE O MUNDO AQUÁTICO

Os jogos de Wii Ware estão se destacando muito. Depois de Jett Rocket, que elevou a qualidade do que esperamos em um título para o serviço, a novata Cosmonaut Games chega com o ótimo Dive: The Medes Islands Secret.

A premissa é a exploração dos mares e você é um mergulhador, que em suas incursões no grande azul, irá encontrar exemplos de vida aquática, tesouros e cenários grandiosos. Customização através de equipamentos dão o toque de profundidade ao jogo, e a grande variedade de locais e objetivos mantém você ocupado por bastante tempo. Dive é reminiscente de um jogo com a mesma temática para Wii, Endless Ocean, que tem desde os controles até a fantástica apresentação visual e sonora muito parecidos.



MERGULHAR ficou muito barato!

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Cosmonaut Games
Jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points




POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: ESPORTES QUE FALTAM PARA MARIO

Mario é um esportista nato. E já que Mario Sports Mix vai adicionar mais quatro (na verdade, três, basquete já tinha) esportes inéditos à imensa lista do bigodudo, resolvemos criar um Top 10 de modalidades que ele ainda não participou — só não vale mini-games de Mario Parties da vida, ok?



10 BOLICHE

Wii Sports e Wii Sports Resort tem boliche, mas... Não tem o Mario, Luigi nem sua turma tentando trapacear e usando poderes especiais! Bola de boliche que nada, casco já!



9 XADREZ

Lembra quando seus professores queriam fazer você acreditar que xadrez era esporte? Pois bem, se é esporte, Mario pode jogar! Será que mudariam as regras?



8 BOCHA

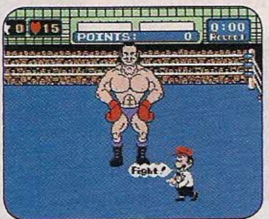
Baseado no famoso esporte muito popular entre a terceira idade. Seria bom a Nintendo começar a pensar em algo assim, afinal de contas, Mario já não é mais mocinho.



7 HANDEBOL

Mario Sports Mix vai trazer dodgeball, que é a nossa Queimada. Mas Handebol é mais que isso e nós temos certeza que seria divertido um game como Mario Strikers - só que com as mãos!







6 BOXE

Punch Out!! é muito legal, mas nós queremos ver o bigodudo no ringue. Já pensou que divertido ver Yoshi golpeando Wario ou a Peach acertando as contas com a Daisy?

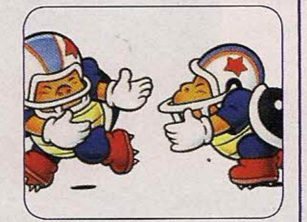


5 CRÍQUETE

Este é um dos esportes que faz muito sucesso na Índia e na Inglaterra e é parecido com o Baseball, com uma pitada de Taco. "Super Mario Críquete All Stars" seria um nome e tanto!

4 FUTEBOL AMERICANO

Até hoje nos perguntamos o porque de Mario ainda não ter ganhado um jogo do esporte mais famoso dos Estados Unidos. Talvez seja pelo número de jogadores necessários.



3 SKATE

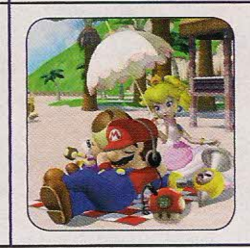
Faz tempo que não vemos um bom jogo de Skate, não é mesmo? Seria superdivertido um no qual Mario e sua turma fariam manobras radicais no Skate. Sucesso com certeza!





2 ESQUI

Esqueça a versão simples dos jogos de inverno que Mario dividiu com Sonic. Queremos um jogo radical de snowboard e esqui na neve, com muitas trapaças, manobras e velocidade!



1 SURF

Mario já teve uma aventura toda dedicada em uma ilha paradisíaca com lindas praias em Mario Sunshine. O visual combinou muito com o encanador, e uma disputa de surf na ilha de Delfino seria demais.



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Por que gamer gosta de colecionar

Em comemoração ao anúncio de Donkey Kong Country: Returns, resolvemos fazer um apanhado de itens do gorilão mais famoso dos games. Nas ComuNidades anteriores você encontra ainda mais produtos.

BÁSICO OBRIGATÓRIO

Essa miniatura de 12 centímetros é básica, mas simplesmente apaixonante. Por ser um produto oficial da Nintendo, a figura tem uma imensidão enorme de detalhes e é toda bem trabalhada e acabada. Ideal para fãs e colecionadores.

Preço: US$34,29
Onde encontrar: amazon.com



CARTEIRA DK

Esse é indicado para a garotada: a carteira é desenhada e estilizada com o tema de Donkey Kong e ainda acompanha uma corrente para você colocar um chaveiro maneiro ou prender na calça para evitar perder moedas pelo caminho.

Preço: US$18,95
Onde encontrar: amazon.com



HOT WHEELS

Hot Wheels é uma marca muito famosa que faz os carrinhos de brinquedo mais irados. E o Donkey Kong não poderia ficar de fora, é claro. Ele ganhou uma versão compatível com seu perfil: um 4x4 com rodas enormes e sua cabeça no capô!

Preço: US$9,29
Onde encontrar: amazon.com

TAMANHO FAMÍLIA

Qual é a graça de ter um boneco do Donkey Kong se você não pode apertá-lo e abraçá-lo com toda a sua força? Ah, por isso que indicamos essa pelúcia de 71cm! É quase do tamanho real e você pode apertar o quanto quiser!

Preço: US$47,15
Onde encontrar: amazon.com

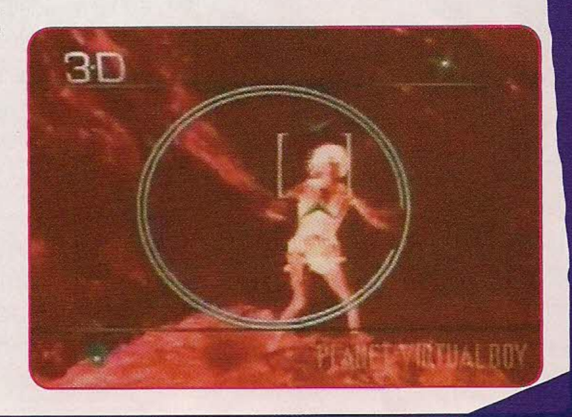


VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet!

Fuja, é o Virtual Boy!
Link: http://tinyurl.com/virtualboyNW

Acha o 3DS impressionante? Ficou chocado com aquele vídeo onde Reggie, Iwata e Miyamoto apareciam interagindo com o portátil? Comerciais nem sempre foram o forte da Nintendo. Nesse vídeo é claramente visível que o Virtual Boy não ia dar certo – a garota aparece fugindo do videogame desesperadamente!



MOMENTO RETRÔ

Nunca os saudosistas tiveram tanto motivo para abrir um largo sorriso
– Lucas Patricio


LINK E EPONA em 3D, quem não quer ver?

Remakes, relançamentos, releituras, reedições e revisões. Qual a diferença entre cada um desse termos? Na prática, existem sim peculiaridades que diferem uma nova versão de Final Fantasy III de seu relançamento no WiiWare. Mas diferenças à parte, todos eles estão juntos para formar um dos momentos mais nostálgicos de toda a história nintendista. Se você tem mais de 15 anos, com certeza está maravilhado com o enorme número de franquias resgatadas pela Nintendo. Se tem menos que 14, tem a chance de conhecer séries incríveis. Quem sai ganhando nessa história? Todos – inclusive você.

Em 1994, a Nintendo, junto com a Rare, lançou um dos jogos que marcaria época no Super Nintendo: Donkey Kong Country. Colocando o ex-antagonista Donkey Kong de volta aos holofotes, o jogo foi um divisor de águas para o gênero de plataforma. Como o Super Nintendo conseguia processar aqueles gráficos sensacionais? Era realmente uma obra de arte. Em 2000, o GameBoy Color recebeu uma versão adaptada. Em 2003, outra versão, mais sofisticada, saiu no GameBoy Advance. Quatro anos depois, em 2007, a série debutou no Virtual Console, em uma reedição imperdível. Em um intervalo de no máximo três anos (considerando o lançamento das continuações), os fãs sempre recebem uma inserção da série Country.

Claro que esse exemplo nos leva a falar sobre a compra da Rare pela Microsoft, fato esse que implicou no fim de Donkey Kong Country



a sua terceira edição, lançada em 1998. Desde então, apenas versões dos três clássicos episódios foram lançados. Chegando a 2010, a regra dos três anos iria, enfim, se quebrar? Como vocês todos sabem, na E3 desse ano a Nintendo pegou todo mundo de surpresa com o incrível Donkey Kong Country: Returns, uma continuação após 12 anos de Dixie's Kong: Double Trouble!.

E Donkey Kong não é o único. Kid Icarus retorna após (pasmem) 24 anos de seu lançamento original. O que motivou a Nintendo a voltar com uma série tão saudosa? Analisando mais um pouco, vamos encontrar diversos outros jogos que retornarão, como Star Fox, GoldenEye 007, Kirby, Nintendogs e, o mais surpreendente, The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

OS MOTIVOS

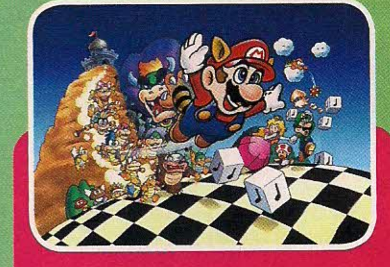
Nós podemos atribuir essa renovação de jogos antigos como um contra peso da Nintendo para balancear o forte esforço dos últimos anos para atrair os jogadores casuais. É preciso dar aos fãs algo que os deixe contentes e satisfeitos com seu console. Usar séries antigas é um dos métodos mais eficazes. Quem não sorriu ao ver o novo Zelda? Quem não quer jogar Mario Kart no Nintendo 3DS? A Nintendo sabe bem o que queremos. Mas por que agora ela resolveu nos escutar ainda mais? Temos algumas respostas.

Como dito, a Big N percebeu que os fãs mais fervorosos estavam começando a ficar descontentes, com a ausência de boas franquias no console. O DS, mesmo tendo um número absurdo de séries e continuações, já começa a apresentar sinais do tempo. O Nintendo 3DS foi a solução mais que perfeita para renovar o ciclo de jogos do portátil. Vamos ver todas as séries que fizeram sucesso em duas telas voltarem ainda mais divertidas, com visuais renovados e em 3D. Não existe possibilidade de dar errado.

No Wii, a Nintendo vem trabalhando com suas séries de forma periódica, como sempre fez. Só que o Wii está abrindo várias exceções. Por exemplo, nenhum outro console da nova geração recebeu dois jogos da série "principal" do Mario (Super Mario Galaxy e Super Mario Galaxy 2). Nenhum outro teve um episódio de Metroid da série Prime e outro desenvolvido por outra empresa. Nenhum outro teve apenas um Mario Party (ok, esse é brincadeira – mas ainda sim, verdade!).

JOGOS PARA OS HARDCORES

A onda de jogos AAA no Wii, como são denominados os que tem alta qualidade e vendem milhões, cresceu muito de dois anos para cá. Tivemos (só citando jogos diretamente ligados a Nintendo) Super Mario Galaxy, Mario Kart Wii, The Legend of Zelda: Twilight Princess



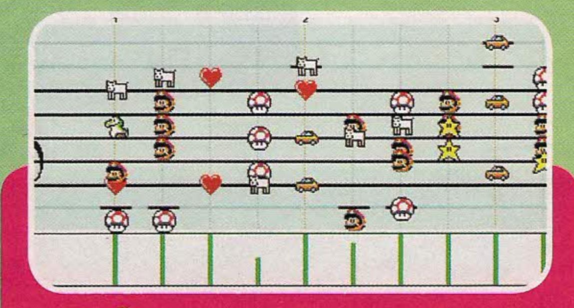
REMAKES

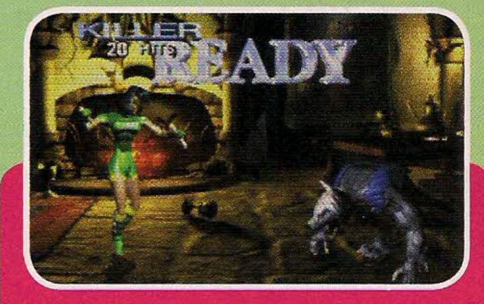
Esses são releituras de jogos já lançados. Geralmente, se aproveitam das novas tecnologias para oferecer um visual melhor e novas funcionalidades.

Os famosos: Metal Gear Solid: Twin Snakes (GC), Resident Evil (GC), Super Mario 64 (DS), Final Fantasy III e IV (DS), Pokémon HeartGold/SoulSilver (DS)

Os que estão por vir: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (3DS), NBA Jam (Wii), GoldenEye 007 (Wii, DS)

O que nós queremos: Super Mario Sunshine (GC), Star Fox 64 (N64), Super Mario RPG (SNES), Super Mario Bros. 3 (NES)





REEDIÇÕES

Quando um jogo é relançado com sua versão original sendo distribuído em um novo console ou nova mídia, podemos dizer que ela é uma reedição.

Os famosos: Todos os jogos do Virtual Console, Final Fantasy I & II (GBA), Série Phoenix Wright (DS), Final Fight (SNES), Street Fighter 2 (SNES)

Os que estão por vir: Quando a Nintendo começar a divulgar o calendário do VC, a gente avisa

O que nós queremos: Golden Sun (GBA), Mario Paint (SNES), Biker Mice from Mars (SNES), Mighty Morphin Power Rangers (SNES)

RELANÇAMENTOS

Após anos sem receber nenhum novo jogo, eis que um relançamento revigora uma série famosa

Os famosos: New Super Mario Bros. (DS), Metroid Prime (GC), Teenage Mutant Ninja Turtles (Wii)

Os que estão por vir: Golden Sun (DS), Donkey Kong Country: Returns (Wii), Kid Icarus: Uprising, Epic Mickey (Wii)

O que nós queremos: Killer Instinct, Metroid em 2D, F-Zero

e Smash Bros. Brawl abrindo a fila que logo seria ampliada por Metroid 3, Super Mario Galaxy 2, New Super Mario Bros., e agora será completada com Metroid: Other M, The Legend of Zelda: Skyward Sword, NBA Jam, GoldenEye 007, Kirby: Epic Yarn, entre outros.

Boa parte desses jogos são de autoria ou distribuição da própria Nintendo, por isso não dá para dizer que os gamers hardcore estão fora ou que a Nintendo não se importa com eles.

O que podemos esperar para o Nintendo 3DS? Uma enxurrada de relançamentos. Assim como aconteceu no DS, séries como Final Fantasy devem receber remakes. Metal Gear e Resident Evil já estão confirmados. Além disso, jogos de luta serão destaques pela primeira vez num portátil da Big N: Super Street Fighter IV e Dead or Alive 4, só para citar dois exemplos.

Essa onda de remakes e relançamentos é uma forma de agradar os jogadores antigos, sem dúvidas, mas é preciso lembrar que muitos novos jogadores não jogavam (ou mesmo não eram nascidos) quando Donkey Kong Country era um fenômeno no SNES. Por isso, é extremamente importante que séries voltem principalmente se renovadas. E isso a Nintendo está fazendo muito bem. New Super Mario Bros. para DS foi sensacional. A continuação para Wii, melhor ainda. Dessa forma, a Big N renova suas franquias sem deixar as raízes de lado.

RE-EXPERIÊNCIA

E em meio a tantos relançamentos, reedições, remakes e "re-outras coisas", como saber o que é benéfico para o mercado? Basta ter sensibilidade. Relançamentos são sempre bem-vindos, ainda mais quando aparecem em uma nova mídia – como o Virtual Console, que permite que jogos antigos sejam baixados e jogados direto do Wii. Coletâneas também são bem-vindas, como aconteceu com Metroid e frequentemente com os jogos da Sega. Mas para equilibrar isso, as empresas precisam sim lançar novas aventuras e renovar suas franquias. Por isso ver Kirby totalmente diferente é algo positivo. Por isso ver Ocarina of Time ser refeito utilizando novos gráficos e tecnologia 3D é empolgante.

Os jogadores saudosistas nunca tiveram tanto motivo para sorrirem à toa. Da mesma forma, os donos de um Wii terão pela frente lançamentos que vão marcar época. Completando, o Nintendo 3DS já pode ser considerado um sucesso antes mesmo de chegar. Com um panorama tão favorável, estamos empolgados e confiantes que 2010 e 2011 serão anos inesquecíveis para os nintendistas – fruto do maior relançamento dos últimos anos: o da própria Nintendo. NW


CONSOLES COM O MENOR PREÇO Á VISTA SÓ NA ROCKLASER
Wii
Nintendo
CONFIRA TAMBÉM...
COMPRE
VENDA
TROQUE
SEU SEMINOVO
OU NOVO COM A ROCKLASER
www.rocklaser.com.br
Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072
twitter.com/rocklaser_games
ROCK LASER GAMES

O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

DEIXEM A DUBLAGEM JAPONESA!

E aí, galera da **NW**? Estou escrevendo mais um email pra vocês. Dessa vez eu vou falar de algo que, quando presente em jogos, tem um grande peso na avaliação do jogo: dublagem.

Não são todos os jogos que têm dublagem, até porque não é um requisito obrigatório nos games. Mas quando um jogo possui dublagem, fica muito mais fácil entender as emoções que os personagens sentem, e isso aumenta ainda mais o realismo e a sensação de estar imerso no mundo a sua frente. Portanto, uma dublagem bem-feita é essencial (...). Então... DEIXEM A DUBLAGEM JAPONESA!

Nada contra a dublagem americana. Se você está querendo aprender o idioma, jogar um game em inglês é uma ótima pedida: você aprende enquanto se diverte (...). Porém, se o jogo vem do Japão, o melhor seria a dublagem japonesa. As versões americanas são cheias de alterações banais e desnecessárias, que acabam mudando negativamente o enredo e os fatores diversão e replay, e reduzindo, também, a experiência que o jogo passa.

Quem teve a oportunidade de assistir aos dois trailers do novo Metroid, tanto o americano quanto o japonês, percebe como a atmosfera é diferente. "Mother, time to go!" Essa frase é dita por uma Samus melancólica e quase sem forças, aparentemente fria perante ao sacrifício do Baby Metroid. Já "Maza, ima sugu KAERO!" mostra toda a fúria de Samus ao ver o "pequeno" morrer. Não só Metroid, mas vários outros jogos, como a série Tales of, Final Fantasy, entre outros, se encaixam perfeitamente na dublagem japonesa. Mas por que as empresas americanas cismam em não deixar o povo de olhinhos puxados marcar presença no ocidente? Alguns afirmam que, assim, o jogo venderá menos. Ao contrário, você abrangerá um público maior. (...) Abrangendo um público maior, você só poderá vender mais, então essa desculpa não cola.

(...) Enfim, acho que já escrevi bastante, mas não o suficiente para contar tudo o que eu penso sobre o assunto, mas a sessão de cartas não é só minha, então vou deixar espaço para os outros leitores... se sobrar. Mas eu volto, hein?

Daniel Ricardo de Carvalho
Taubaté - SP

Nós tivemos que editar o seu email gigante, mas saiba que entendemos como você se sente. Aqui na redação somos todos amantes dos games originais, e sua reclamação é a mesma de muitos leitores. Só resta torcer para que mais produtoras nos atendam! Aliás, Fragile Dreams (Wii) e Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii) possuem a opção de alteração para o idioma original japonês.

FELICIDADE

Olá pessoal da **Nintendo World**, primeiro quero parabenizar o trabalho de vocês, pelas revistas incríveis que vocês andam fazendo. Eu não possuo todas as revistas, mas tenho algumas antigas que meu tio me deu, e agora todo mês compro a **NW**, pois ela é incrível. A primeira que li foi a #131 e me apaixonei pelas matérias. Eu gosto muito do Mateus Lôbo pois ele faz uns artigos do jogo que eu e meu amigo Lucas adoramos, que é Pokémon. Eu não tenho nenhum console novo da Nintendo, mas mesmo assim compro a revista porque acho incrível. Sou um grande fã e a compro todo mês.

Sei que vocês recebem mais de 1.000 cartas por dia, mas espero que leiam a minha com carinho, e saibam que, se a minha carta estiver em uma das revistas deste ano, serei o garoto mais feliz do mundo.

Matheus Quinan Silva
Petrópolis - RJ

Ei Matheus, dentre todas as cartas que recebemos, encontramos a sua. Nós achamos que a sorte anda sorrindo para o seu lado, hein? Tá na hora de jogar na loteria. O seu xará Mateus Lôbo (sem H!) está mandando um grande abraço para você e esperamos que continue nos acompanhando todos os meses nas bancas!

POKÉMANIACO

Olá a todos da **NW**, meu nome é Roger, tenho 20 anos e sou leitor devoto da **NW**. Adoro Pokémon e jogo desde os 12: comecei com Crystal e não parei mais. Já joguei versões antigas como Red, Yellow, depois Leaf, Green, Ruby, Saphire, Emerald, Platinum e agora SoulSilver, aguardando a tão sonhada Black & White.

Tenho apenas dois pedidos:

1º - Gostaria que vocês dessem mais destaque para os Effort Values (EVs). Distribuição de EVs, os Pokémon que dão pontos, enfim algo para simplificar, pois os cálculos são meio complexos.

2º - Gostaria que falassem e dessem também dicas de Inazuma Eleven, pois é uma febre mundial.

Quanto à revista, ela está excelente como sempre.

Desde já obrigado e gostaria muito que respondessem e publicassem a minha carta.

PS: "Que Arceus nos abençoe e que Fubuki dê muitos vendavais eternos".

Roger Santana
Nova Iguaçu - RJ

Valeu! Fomos abençoados pelo Arceus! Agradecemos muito pelos elogios. O nosso mestre Pokémon acabou de escrever sobre EVs no Planeta Pokémon Online. Se puder, dê uma olhadinha! Ah, sobre Inazuma Eleven, devemos falar sobre ele mais para frente. Não perca!



HOT PAINT

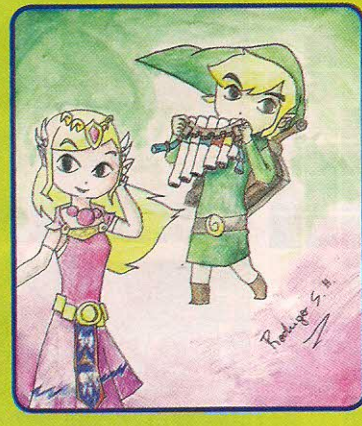
By 

Envie sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (**ATENÇÃO**, nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e seu nome, idade e endereço completos atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**



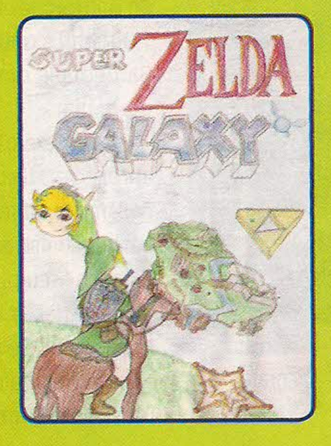
GANHADOR
PATRÍCIA CARNIZELLO ACCARINI
Idade: 18 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Adoramos sua versão de Link! Seu traço e estilo nos surpreendeu Patrícia: conseguiu inovar ao mesmo tempo que manteve o clima de The Legend of Zelda. E ganhou Batman the Brave and the Bold the Videogame. Parabéns!



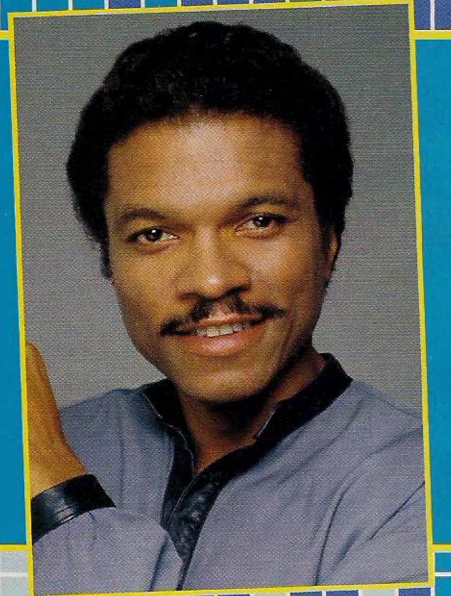
Rodrigo Sampei Hirama
Idade: 11 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Seu desenho está nas nossas páginas, Rodrigo! Nem acreditamos que você tem só 11 anos: sua arte ficou muito bonita.e bem colorida. Continue assim, campeão!



Felipe Rocha de Souza
Idade: 16 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Mandou bem, Felipe! Seu desenho fez a gente realmente sentir saudade dos games antigos do porco-espinho azul. Quem sabe em Sonic 4 aconteça a volta às origens, não é mesmo?



Matheus Genaro Dantas Xavier
Idade: 15 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Este mereceu menção honrosa aqui no Hot Paint pela criatividade. Misturar Super Mario Galaxy e The Legend of Zelda, e até fazer uma versão Link da nave es-facial do Mario, foi demais!

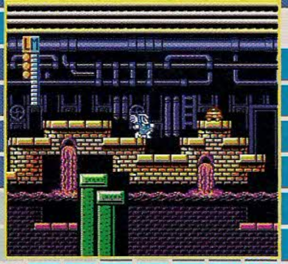


FANTASMAS DO PASSADO

Quando correr em um jogo cansa a gente de verdade!
– Mano Faixa Preta









Haja saco para aturar uma namorada dessas, hein?

EPISÓDIO DE HOJE:
TOTALLY RAD

Alguns games tem tudo para dar certo. Tiveram um bom orçamento, são bem produzidos, e fica bem claro que seus programadores se dedicaram em criar algo memorável, mas no fim... o caminho escolhido no desenvolvimento transforma o que poderia ser um grande título em um desastre.

Ok, para ser bem justo, Totally Rad de 1991 não é um desastre, é simplesmente "meh". Sabe? Quando alguma coisa não é boa nem ruim, simplesmente "meh"?

De alguma forma, acho que isso é ainda pior do que se o game fosse uma bomba inacreditável. Jogos ruins, apesar de tudo, ainda são marcantes: todo mundo se lembra de Battletoads até hoje, não?

Ohhhhh, como eu odeio Battletoads... mas isso fica para outro dia.

A história de Totally Rad nos apresenta Jake, que decide aprender magia com o grande Zebediah, para assim se tornar rico e famoso e ganhar seu próprio programa de TV no canal FX, como aconteceu com Penn & Teller.

Durante uma sessão de Cooper (de acordo com Zebediah, o segredo da boa mágica está em pernas fortes!), Jake é atacado por criaturas não identificadas, que sequestram sua namorada. Ao invés de ser prático e dizer "acho que é hora de sairmos com outras pessoas" para sua garota ao vê-la ser raptada, Jake decide enfrentar todo tipo de horror para recuperá-la.

O que mais chama atenção no enredo é que os personagens falam mais gírias do que Tartarugas Ninjas cheias de anfetaminas. Algumas de suas falas são quase ininteligíveis, enquanto outras soam completamente imbecis, como por exemplo: "Tipo, tão totalmente me sequestrando, tá ligado?! Me salva aí, Jake!"

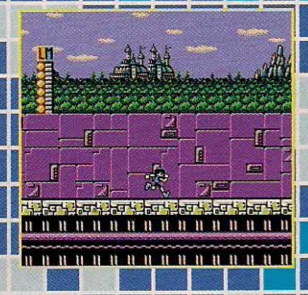
Não é um enredo cretino como o de Blaster Master (outro que ficará para o futuro!), e sinceramente, ninguém esperava um conto do nível de "Irmãos Karamazov" nos games daquela época.

Os gráficos são ótimos. Os cenários são bem construídos e bonitos e alguns deles possuem até movimentação em parallax (quando o cenário de fundo possui "camadas" diferentes e cada uma se move em uma velocidade, o que passa uma impressão de 3D).

A trilha sonora é igualmente bem









"EI JAKE, esse Zeb, tipo, é de verdade mesmo?"

feita, o que, como sempre, é provado com músicas que permanecem em nossas mentes muito depois de termos desligado o console.

E qual o problema deste game, afinal? Escolhas péssimas como mencionei no começo. Uma delas é que Jake começa o game com todo o seu arsenal de magias disponível, o que seria uma tremenda mão na roda, se todas não fossem completamente inúteis.

Mais ou menos como iniciar um game de tiro com uma bazuca e não encontrar munição para ela em lugar nenhum.

Jake possui quatro ataques elementais que destroem todos os inimigos da tela, o que é bom, mas todas gastam muita energia mágica do garoto, o que é ruim. Não existem itens de recarga de magia ao longo do game, o que é pior.

Também é possível se transformar em um homem-gato, um homem-pássaro ou um homem-peixe. A forma felina fica invencível ao pular, o que é útil em dois momentos do game; a forma de pássaro pode voar, o que é deslealmente trapaceiro; e a forma aquática... talvez fique boa servida com molho Shoyu, mas não ponho a mão no fogo.

Apenas duas formas são realmente úteis no game: a humana, que possui tiros carregados, e a alada, com a qual é possível sobrevoar fases inteiras e os inimigos presentes nelas, mas que tenho certeza que não foi como os programadores planejaram. Pode parecer que tais deslizes tornam Totally Rad um game fácil, mas a ausência de itens de recarga mudam drasticamente esta figura.

Como todo game da época, Totally Rad se baseia em tentativa e erro. O jogador avança, sofre dano, perde vidas e aos poucos aprende a superar as dificuldades da fase. Mas como não é possível recarregar a energia, os menores erros tornam-se problemas massivos e, após perder uma vida, é preciso refazer trechos enormes da fase novamente. Desta forma, Totally Rad se torna um game MUITO exaustivo.

E quando um título com pouco mais de duas horas de duração cansa o jogador como correr a São Silvestre, há algo de muito errado com ele.

Totally Rad poderia ter sido um game de ação lendário como Darkwing Duck ou Ninja Gaiden, mas o acúmulo de más decisões fizeram dele um título mediano, totalmente esquecível, o que de certa forma é muito pior do que ser um horror ambulante como qualquer filme do Burt Reynolds.

Que foi? Como se Burt Reynolds tivesse se tornado famoso por fazer bons filmes. Ele atuou em um filme de caminhoneiro no qual o co-piloto dele era um orangotango, meu Deus do céu!

Mas todo mundo adora orangotangos, o que vai se fazer? NW



ESSA ERA A CAPA de um dos games mais "meh" da história



Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Soraya Tengan e Társis Salvatore

REDAÇÃO
Acauã Barreto, André Onofre, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Giuliano Peccilli, Gustavo Assumpção, Igor Andrade, Jorge Simão Junior, Lucas Patricio, Luis Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Marina Val, Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Rose Cruz

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 137
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Ornitorrinco é um pato com alterações pedidas pelo cliente, segundo o publicitário.

CLÁSSICOS UNDERGROUNDS
DA ERA 8-BIT

Já ouviu falar de Yo Noid!? Pois é, nosso artista de hoje até fez uma homenagem ao jogo

– Flavio Croffi

Não só de artistas profissionais vive a seção GameArt. Prova disso é Paulo Nazareno, nosso convidado do mês para fazer um desenho sobre algum jogo da Nintendo. E não é que ele escolheu muito bem alguns clássicos undergrounds para desenhar?

Nascido e criado no Bairro da Pedreira, periferia de Belém, no Pará, Paulo terminou apenas um dos três cursos que fez na faculdade, o de jornalismo. Porém, acabou mesmo sendo aprovado em um concurso público, e desempenha hoje a profissão de Auxiliar Administrativo. De acordo com seus depoimentos, ele trabalha com ilustrações e desenhos desde os 4 anos de idade. "Tempos difíceis aqueles em que eu não ganhava dinheiro com isso. Ou seja, de lá pra cá, nada mudou, inclusive os desenhos. Ganhei até mais dinheiro com uma banda de rock do que com isso", brinca o paraense.

Apesar de não levar isso profissionalmente, Paulo Nazareno tem um blog no qual deposita todas as suas ideias e tiras. Segundo o artista, o humor é uma visão de mundo. Ele diz que o seu blog é como um grande rascunho com experiências, textos e montagens. Suas inspirações vem de grandes cartunistas brasileiros, como Allan Sieber e Bennet.

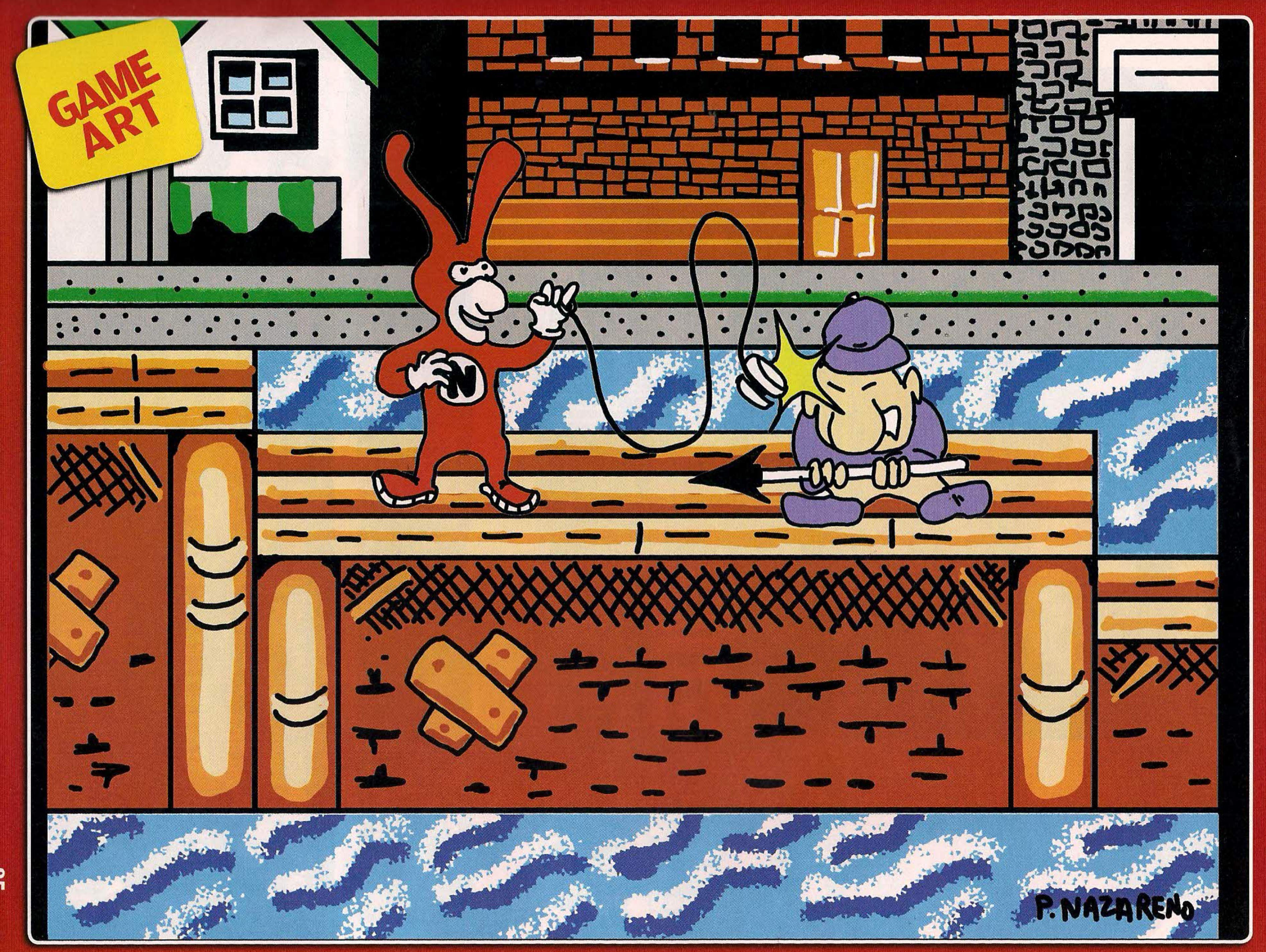
Seu personagem preferido dos games é o Kim, de The King of Fighters. Paulo sempre se aventura pelos "consoles alheios", como diz. Mas frisa que, pelo andar da carruagem, comprará um Wii mais ou menos em 2020.

Os personagens escolhidos para o GameArt foram de jogos bem antigos, da era 8-bit, e poucos conhecidos no mundo dos games. São eles: Power Blade, Yo Noid! e Castlevania Jr., que só foi lançado no Japão. Este último levava o nome da famosa série da Konami, mas no final das contas não tinha nada a ver com a saga dos Belmont. Segundo Paulo, muito provavelmente é um daqueles jogos de paródia dos japoneses.

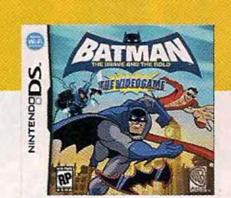
Se você quiser saber mais sobre nosso amigo e seu trabalho, acesse seu blog **http://quandoabaratavoa.blogspot.com**

"Ganhei até mais dinheiro com uma banda de rock do que com [desenhos]" – Paulo Nazareno




GAME ART
P. NAZARENO

NINTENDO DSi XL
Midnight Blue

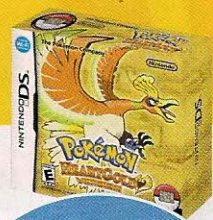














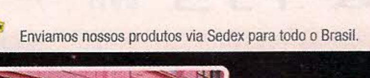
NOVA COR DO VIDEOGAME PORTÁTIL NINTENDO DSi XL!

- Telas 93% maiores do que o Nintendo DS Lite;
- Maior ângulo de visão; Aplicativos pré-instalados;
- Duas câmeras; Conexão Nintendo Wi-Fi

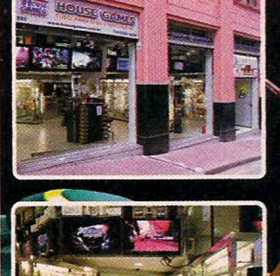


OU **5%**[2] **DESCONTO** PARA PAGAMENTO À VISTA **NO CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA**

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão de Crédito Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria profissional, estudantil e/ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, Vale Livro, etc). Consulte demais categorias nas lojas.



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.






Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

Desvende os acontecimentos e

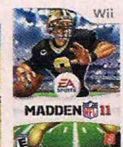
mapa de localização



últimos lançamentos:















Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões









